

مدخلك إلى عالم التصميم



المركز الرئيسي : 11 شارع د/ محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس: 4838326 (03)(2+)
موبايل : 01001634294 (2+)

www.daralbraa.com
Email: info@darAlbraa.com

محمد خميس عبد الرازق
mkh_eg60@yahoo.com



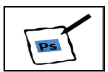
الناشر :	دار البراء لنشر وتوزيع الكتب العلمية
رئيس مجلس الإدارة :	إبراهيم محمد إبراهيم زبير
اسم الكتاب :	Adobe Photoshop CS6
المؤلف :	محمد خميس عبد الرازق
رقم الإيداع :	1929/2013
الترقيم الدولي :	978-977-723-009-4
المقاس :	17 x 24
عدد الصفحات :	232
العنوان :	11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس :	(+2)(03) 4838326
للاستعلام والمبيعات :	(+2) 01001634294
البريد الالكتروني :	info@daralbraa.com
الموقع :	www.daralbraa.com



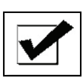
وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ



طبعة 2015

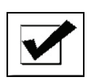


■ نتعلم فى هذا الكتاب ...



■ عالم الجرافيكس .. والتعريف ببرنامج Photoshop

نتعرف على عالم الجرافيكس ، ومراحل تطورة .. ونتعرف أيضاً على عالم الألوان وأسراره .. كما نتعرف أيضاً على نشأة وبدايات برنامج Photoshop إلى ما وصل إليه الآن .. كما نتعرف على التصميم كخطوة أساسية من خطوات الرؤية .. كما نتعلم أيضاً كيفية إعداد وتثبيت البرنامج ، والتعرف على الواجهة الرئيسية المكونة للبرنامج .



■ المهارات الأساسية فى برنامج Photoshop

نتعلم المهارات الأساسية للبرنامج .. وكيفية فتح صفحة تصميم جديدة ، وتحديد مقاس الصفحة ، وطرق تركيب الألوان المختلفة وكذلك نمط الألوان المستخدم لغرض الطباعة .. ونتعلم أيضاً كيفية إستدعاء وحفظ الصور بالأمتدادات المختلفة .



■ التعامل مع أدوات التحديد وخواص الصورة

نتعلم كيفية التعامل مع أدوات التحديد المختلفة .. التى تساعدنا فى قص أجزاء من الأشكال وتحويلها إلى أشكال فنية أخرى .



■ **التعامل مع الطبقات Layers**

نتعلم التعامل مع الطبقات المختلفة داخل التصميم الواحد .. مثل إضافة طبقات جديدة ، وحذف الطبقات ، ودمج وإغلاق الطبقات ، وإخفاء وإظهار الطبقات ، والتحكم فى درجة الشفافية .

■ **التعامل مع النصوص وتصميم الإعلان**

نتعلم إستخدام مهارات أدوات الكتابة داخل البرنامج ، ومؤثرات النصوص المختلفة .. ومهارات تصميم الأعلانات والمطبوعات المختلفة .



■ **الرسم الحر باستخدام برنامج Photoshop**

نتعلم الرسم الحر باليد .. وباستخدام الفرش المختلفة لتشكيل الرسومات البسيطة .. كما نتعلم أيضاً الرسم الهندسى باستخدام مجموعة من الخطوط والأشكال الهندسية المختلفة .



■ **تصحيح عيوب الصورة**

نتعلم كيفية تصحيح عيوب الصور .. وضبط درجات الألوان المختلفة ، وكذلك تنعيم حدية اللون بأشكال مختلفة .



■ **تصحيح الألوان**

نتعلم تصحيح ألوان الصور ، وضبط درجات توازن اللون والإضاءة .. وكيفية إستخدام مهارات الألوان والنماذج الجاهزة للتحكم فى درجات اللون .



■ **المؤثرات والفلاتر**

نتعلم كيفية إضافة المؤثرات والفلاتر للتصميم كالأشكال الزجاجية ، والرسم على السيراميك ، ورؤية عدسة الكاميرا .. والعديد من المؤثرات الأخرى .



■ **التعامل مع الصور المتحركة والصور ثلاثية الأبعاد**

نتعلم تصميم الصور المتحركة Animation .. وتصميم الصور الجاهزة ثلاثية الأبعاد .



■ **تطبيقات متنوعة باستخدام برنامج Photoshop**

نتعلم مجموعة من التطبيقات المختلفة .. والتى تبين قدرتنا على تنفيذ ماتعلمناة من مهارات البرنامج .. مثل :

- تصميم شريط سينيمائى .. ويحتوى على مجموعة من الصور .
- تصميم شكل منظور .. مثل الأرضيات والحوائط .
- تصميم شكل علبة حليب .
- تصميم شكل صفحة مطوية .
- تصميم علبة كانز .
- تصميم صفحات المجلات والجرائد .
- تحويل الصور إلى شكل مرسوم باليد .
- تصميم كارت شخصى .
- تلوين العين والشفايف .
- تصميم صفحات مواقع الانترنت .
- تطبيق متكامل لتصميم إعلان يحتوى على مهارات البرنامج .

مقدمة

■ قصة إنشاء برنامج Photoshop

كان هناك بروفيسور يدعى Glenn Knoll "جلين كنول" في جامعة ميتشيجن وكان " جلين " عاشق للتصوير فأنشأ معمل في سرداب منزلة وكان يسمى هذا المكان بـ Dark Room ، وكان يجرى التجارب لتحميض الأفلام والصور الفوتوغرافية وكان يعشق التكنولوجيا أيضاً ، وكان متأثر بظهور الكمبيوتر الشخصي ، وكان له أبنان هما " توماس وجون " وورثا صفات والدهم ، وإهتما بالمعمل وأضافا جهاز Apple II plus إلى المعمل .

وكان " توماس " يهوى التصوير وإظهار الصور وتوازن الألوان ، بينما كان " توماس " يتعلم معالجة الصور في معمل والده .. وكان " جون " عاشق للكمبيوتر الشخصي لوالدة الذي تم استبدالة بجهاز " ماكنتوش " في عام 1984 .. و ذلك كان إنجاز مهم لجون ، أما توماس كان مهتماً بمعالجة الصور و بدأ باستخدام الكمبيوتر في المعالجة الرقمية .. ففي عام 1987 اقتنى" توماس " جهاز Apple Macintosh Plus ليساعده في شهادة الدكتوراة ومعالجة الصور الرقمية .

ومن هنا بدأ ت قصة البرنامج الشهير Photoshop ، حيث أن الجهاز الجديد لم يلبي احتياجات " توماس " في تدرج الألوان فقام بكتابة دالة Subroutine لحل مشكلة تدرج الألوان في الصور الرقمية ، وبدأ " جون وتوماس " بتكثيف عملهم و توحيد جهودهم في جمع تلك الأكواد لإنشاء برنامج متكامل لمعالجة الصور الرقمية وكانت سعادة " توماس و جون " بما حققوة دفعهم لطلب المزيد ، كالقدرة على تخزين الصور بصيغ مختلفة ، وإمكانية فتح ملفات الصور في برامج أخرى وطباعتها وغير

ذلك من أفكار جديدة .. لكن بعد ذلك بدأت بعض العراقيل التي أخرت ظهور الفوتوشوب منها انشغال جون بانتظار مولودة الجديد و حاجتهم للدعم المادي .

وفى فبراير عام 1990 تعاقدت شركة Adobe مع الأخوين " جون وتوماس " على شراء البرنامج .. ومن هنا كانت بداية برنامج Photoshop .. حيث تم إصدار أول نسخة من برنامج Adobe Photoshop1.0 .. ومنذ ذلك الحين بدأ تطور البرنامج إلى أن تم إصدار Photoshop CS5 فى عام 2010 .. وإصدار Photoshop CS6 فى عام 2012 .

■ التسلسل التاريخى لبرنامج Photoshop

- فى عام 1987 .. كتابة دالة معالجة تدرج الألوان .. وجمع الدوال فى برنامج متكامل يسمى " Display " .
- وفى عام 1988 .. تم إنشاء برنامج Image Pro .
- وفى عام 1900 .. تبنت شركة Adobe فكرة " الفوتو شوب " ، وقامت باصدار برنامج Photoshop 1.0 .
- وفى عام 1991 .. تم إصدار Photoshop 2.0 .
- وفى عام 1993 .. تم إصدار Photoshop 2.5.1 .
- وفى عام 1994 .. تم إصدر Photoshop 3.0 ، وتم إضافة الطبقات Layers لهذا الإصدار .
- وفى عام 1996 .. تم إصدار Photoshop 4.0 .
- وفى عام 1998 .. تم إصدار Photoshop 5.0 ، وتم إضافة Palette للبرنامج .
- وفى عام 1999 .. تم إصدار Photoshop 5.5 ، حيث كانت النسخة الأولى لمعالجة صور الويب .

- وفى عام 2000 .. تم إصدار Photoshop 6.0 .
- وفى عام 2002 .. تم إصدار Photoshop 7.0 .
- وفى عام 2003 .. تم إصدار Photoshop 8.0 .. وبدأ من هنا مسمى جديد لبرنامج Photoshop وهو إضافة (CS (Creative Suite بمعنى حقيبة الإبداع ليصبح اسم الإصدار Photoshop CS2 .
- وفى عام 2005 .. تم إصدار Photoshop 9.0 وهو مايسمى Photoshop CS3 .
- وفى عام 2008 .. تم إصدار Photoshop CS4 .
- وفى عام 2010 .. تم إصدار Photoshop CS5 .
- وفى عام 2012 .. تم إصدار Photoshop CS6 .

البــدايـــة
مقدمة فى عالم الجرافيكس

نتعلم فى هذا الفصل ..



- معنى كلمة جرافيكس .
- التعرف على عالم الألوان .
- تعريف التصميم Design .
- لماذا نتعلم برنامج Photoshop .
- نبذة عن برنامج Photoshop .
- إستخدامات برنامج Photoshop .
- الأنواع الأخرى من برامج الجرافيكس التى تتكامل مع برنامج Photoshop .

البداية
مقدمة فى عالم الجرافيكس

■ ما معنى كلمة جرافيكس ؟

هى كلمة تتداول كثيراً فى الوقت الحالى والسبب أن الفن والجمال موجود حولنا وفى الطبيعة والحياة اليومية .. ولكن يمكن القول بأن كلمة جرافيكس مشتقة من الكلمة اللاتينية جرافوس Graphus والتى تعنى الخط المرسوم أو المنسوخ.

وإستخدم هذا الفن لأول مرة لدى الصنيين لعمل الزخارف الخاصة لطباعة الأقمشة وكان نوع الحفر المستعمل هو الحفر على الخشب ويرجع تاريخ أول صورة ظهرت فى الشرق مطبوعة على ورق من لوح خشبى إلى سنة 868 ق . م .

ولم يتحقق طبع أعمال فنية على الورق حتى القرن الرابع عشر ، ويرجع تاريخ أول نسخة مطبوعة من حفر خطى إلى سنة 1446 .. كما ظهر أول عمل محفور على المعادن بطريقة الحفر الحمضى سنة 1513 .

أما فى الوقت الحالى فكلمة جرافيكس تقال على أى شيء جذاب ومبهر ويأخذ الطابع الفنى والجمالى .

■ عالم الألوان :

كما نعلم أن لكل لون معنى ومغنى .. فعلاً فهي مقولة حقيقية من فنان ذو إحساس .. فتعالى معنا لكى ندخل إلى عالم الألوان ونكشف حقيقة كل لون :

1 الألوان الأساسية (الأصلية) :

وهى الأحمر والأصفر والأزرق .. وإذا تم مزج هذه الألوان نحصل على اللون الرمادى .

2 الألوان الثانوية :

وهى تتكون من مزج لونين أساسيين وهى :

- اللون البرتقالى == أحمر + أخضر .
- اللون الأخضر = أخضر + بنفسجى .
- اللون البنفسجى = أحمر + البرتقالى .

3 الألوان الفرعية :

وهى تتكون من مزج لونين ثانويين وهى :

- اللون الرمادى = برتقالى + أصفر .
- اللون الزيتى = أخضر + بنفسجى .
- اللون البنى = بنفسجى + برتقالى .

4 الألوان المحايدة :

وهما لونان فقط (الأبيض و الأسود) .. إذا مزجت معاً نحصل على اللون الرمادى .

5 الألوان الدافئة (الحارة / النارية) :

وهى الألوان التى تشبة ألوان النار والدم وكلاهما مصدر للحرارة والدفىء .. وهى الأصفر والبرتقالى والأحمر .

6 الألوان الباردة (المائية) :

وسميت بهذا الاسم وذلك لارتباطها بألوان السماء والماء مثل الأزرق والأبيض .

7 ألوان الطيف الشمسى :

وهى مجموعة الألوان الأساسية + الألوان الثانوية + اللون النيلى ويمكن التعبير عن كل لون كما يلى :**• الأحمر :**

فهو لون يعبر عن الحب والرومانسية والمشاعر الدافئة .. وفى نفس الوقت يعبر عن العنف والدم .

• الأبيض :

فهو لون نقيض لنفسة .. حيث يعبر عن النقاء والصفاء ، وفى ذات الوقت يعبر عن الفرح والحزن أيضاً.

• الأسود :

فهو لون يعبر عن الحزن والاكتئاب ، وفى نفس الوقت يعبر عن الوقار والقيمة الفاخرة .

• الأصفر :

فهو يعبر عن الغيرة والحيلة والخداع .. ولون الأشياء الثمينة كالذهب .

• الأخضر :

فهو لون يعبر عن الحياة مثل الخضرة والزرع ، ويعبر عن المرض والموت فى نفس الوقت .

• الأزرق :

فهو لون يعبر عن الطبيعة مثل السماء والبحر .. وهو أيضاً لون مريح نفسياً .

• الرمادى :

فهو لون يعبر عن الاستقلالية ومراقبة الذات .

• الفضى :

إنه لون القمر الذى هو بحالة تحول دائم ومتعلق بالإحساس الظاهر .

.. هنا يمكن التفرقة بين اللون ودرجة اللون .. حيث أن اللون هو اللون الأساسى من باقة الألوان ، أما درجة اللون فهو إشتقاق الدرجات المختلفة

من اللون الأساسى .. مثل (اللون الأحمر) يمكن أن نشتق منه أكثر من لون (الوردى – الطوبى - .. إلخ) .

• وبعد الجولة السريعة عن عالم الجرافيكس والألوان .. فتعالى معنا نتعرف على التصميم كأحد عناصر الرؤية ..

■ تعريف التصميم Design

هو الضلع الثالث لمربع الرؤية .. حيث تتم عملية التصميم بعد مرحلة التخيل أولاً ، والتصوير ثانياً ، ثم بعد ذلك تأتى مرحلة التصميم ، إلى أن نصل إلى المرحلة الأخيرة وهى الإخراج سواءً كانت طباعة أو عرض على شاشات .. لذلك تكون رحلتنا فى هذا الكتاب عن برنامج :

Adobe Photoshop CS 6

■ لماذا نتعلم برنامج Photoshop ؟

برنامج Photoshop ليس هو البرنامج الوحيد المتخصص فى مجال الجرافيكس والرسم ، بل هناك برامج أخرى متخصصة فى هذا المجال وبطبيعة الحال زيادة الطلب على هذا البرنامج عالمياً يزيد من قوتة فى عالم التصميم والجرافيكس .

■ نبذة عن برنامج Photoshop

يعتبر برنامج Photoshop من أقوى برامج تحرير ومعالجة الصور Image Edition شهرةً وانتشاراً حول العالم .. ويستخدم فى تعديل الصور وتحسينها بالإضافة لإنشاء تصميمات ولوحات فنية إلكترونية وكذلك تصميم الواجهات سواءً لمواقع الانترنت أو البرامج أو الألعاب .

المعنى الحرفي لكلمة Photoshop هى من كلمتين Photo وتعنى صورة ، وShop وتعنى محل أو دكان .. وبذلك يصبح المعنى الإجمالي " محل الصور " .. وهو اسم معبر ، فكل قدرات البرنامج تتعامل مع الصور.

■ إستخدامات برنامج Photoshop :

لـبرنامج Photoshop إستــخدامات عــديدة بخلاف ما تم إيضاحة فى السطور الـسابقة .. مثل :

- معالجة الصور الفوتوغرافية .
- إنشاء الصور المتحركة الصور المتحركة .
- تصميم صفحات الإنترنت .
- تصميم الخلفيات والواجهات بشكل جذاب .
- إعادة تلوين الصور الأبيض والأسود .
- معالجة عيوب الصور .
- تصميمات الدعاية والإعلان والنشر .

■ الأنــواع الأخــرى مــن بــرامج الجــرافيكس الــتى تتكامــل مــع برنــامج Photoshop :

كما قولنا أن برنامج Photoshop ليس البرنامج الوحيـد فـى عـالم الجـرافيكس فهنـاك برامج أخرى يتكامل معها برنامج Photoshop .. مثل :

• مجموعة برامج التعامل مع الصور النقطية Bitmap Graphics :

وهى برامج متخصصة فى التعامل مـع الـصور .. مـن حيـث الرسـم والتلـوين ويكـون حجـم ملفاتها كبير .. مثل :

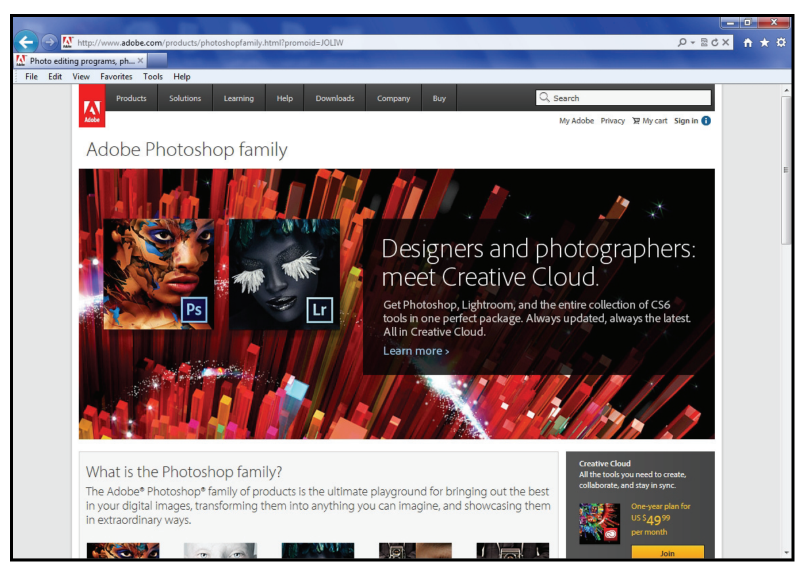
– Adobe Photoshop
– Corel Photoshop
– Photo Edit

• مجموعة برامج تتعامل مع الصور المتجهة Vector Graphics

وهى برامج متخصصة فى إعداد الصفحات والتعامل مع الرسومات والإخراج وتتميز بصغر حجم ملفاتها .. مثل :

– Adobe Illustrator
– Adobe Flash
– Corel Draw

- ولمزيد من المعلومات عن إصدرات شركة " أدوبى " يمكن زيارة الموقع الرسمى للشركة :
www.adobe.com



برنامج Photoshop برنامج ساحر ، فهو البوابة التى يمكن أن ننطلق منها إلى عالم التصوير والنشر المكتبى بالألوان والوسائط المتعددة والرسوم المتحركة .

الفصل الأول

التعريف ببرنامج Photoshop

نتعلم فى هذا الفصل ..

- ■ خطوات إعداد البرنامج Setup .
- ■ تشغيل برنامج Photoshop CS6 .
- ■ ضبط خيارات برنامج Photoshop CS6 .
- ■ التعرف على واجهة برنامج Photoshop CS6 :
  - شريط القوائم Menu Bar .
  - صندوق الأدوات Tool Box .
  - الألواح المساعدة Panels .
  - شريط الخيارات Options Bar .
  - شريط اللوحات Navigation Bar .

الفصل الأول

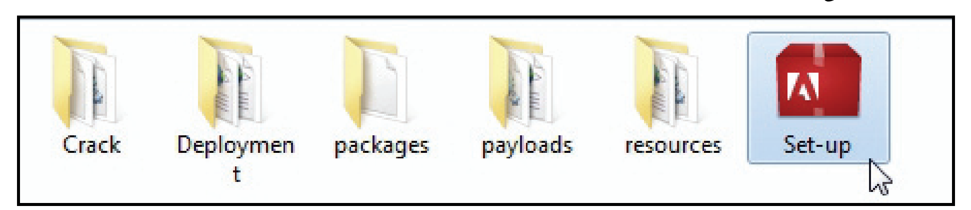
التعريف ببرنامج Photoshop

بعد أن تعرفنا فى الصفحات السابقة على ماهو برنامج Photoshop نتعرف فى هذا الفصل على واجهة وأدوات البرنامج المختلفة .. ففى البداية لابد من عمل الأتى :

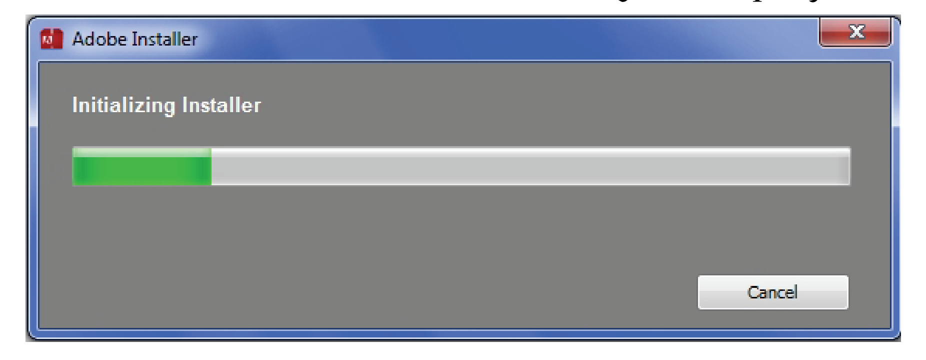
■ خطوات إعدادات البرنامج Setup :

والآن نقوم بعمل Setup لبرنامج Adobe Photoshop CS 6 :

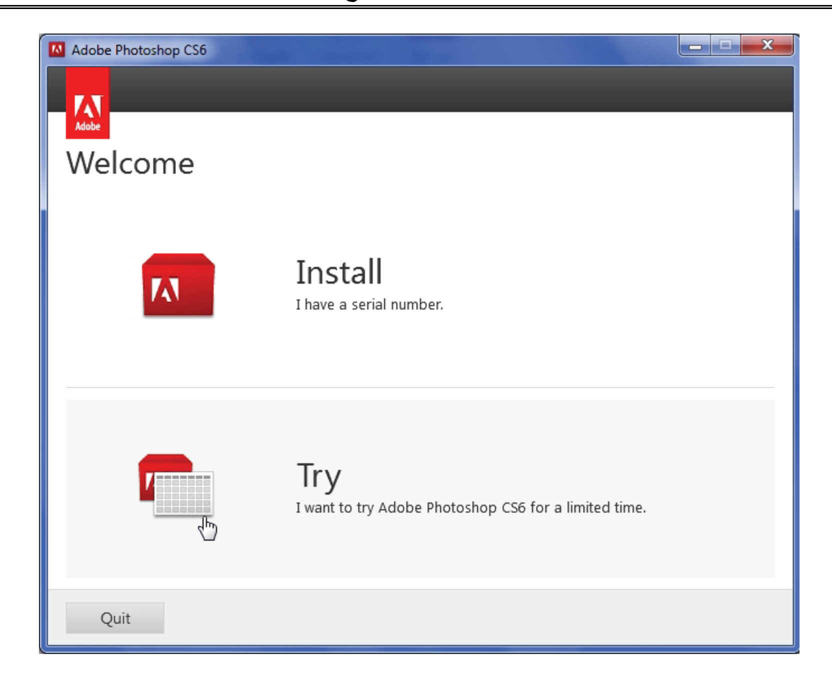
1 إدخـل اسـطوانة البرنـامج فى مـشغل الــ DVD / CD Room ثم اضـغط أيقونة Setup .. أو إفتح مجلد البرنامج الموجود على جهاز الكمبيوتر كما بالـشكل التالى :



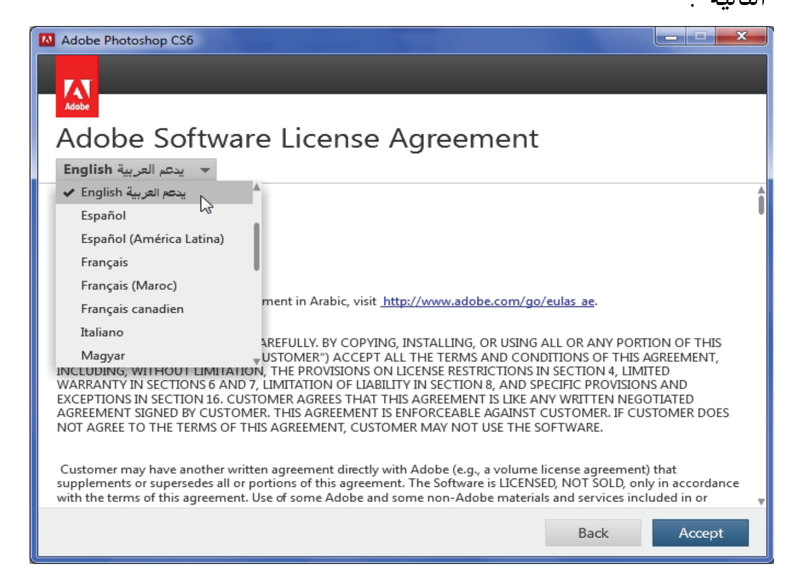
2 أيقونة Setup فتظهر النافذة التالية :



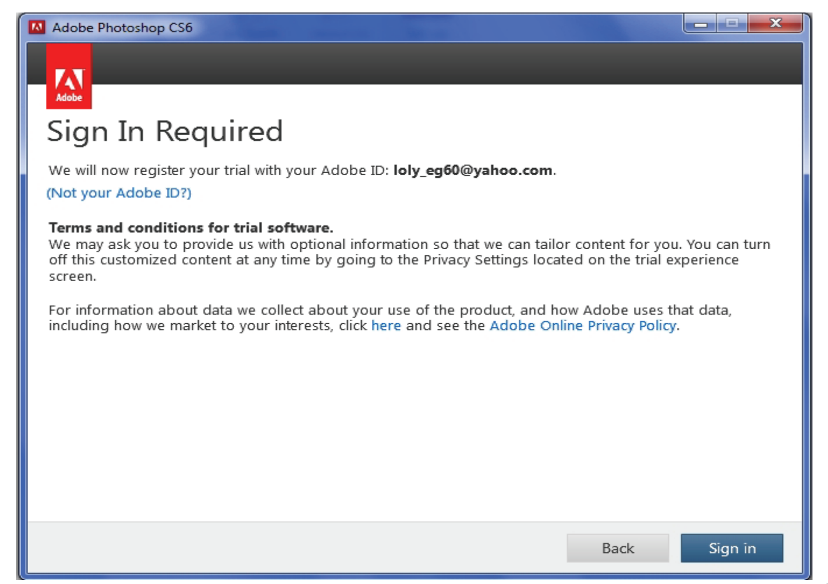
إنتظر قليلاً .. حتى تظهر نافذة الإعدادت التالية :



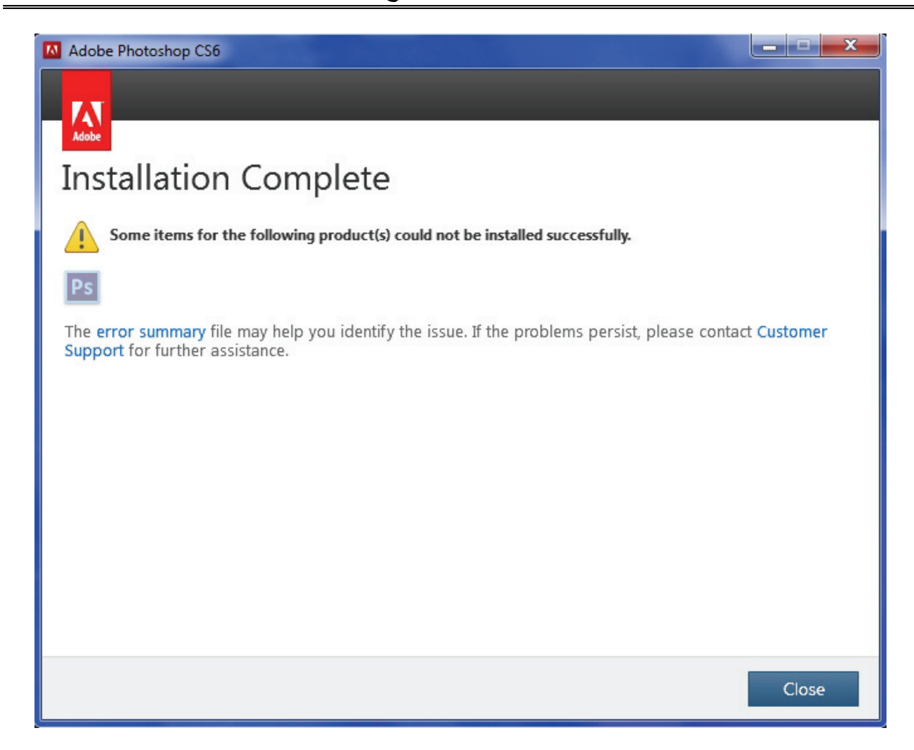
3 إضغط على الأداة Try من النافذة السابقة .. وذلك لتكون نسخة البرنامج تجريبية لمدة 30 يوم فقط .. أو إضغط Install إذا كانت النسخة مفعلة .. فتظهر النافذة التالية :



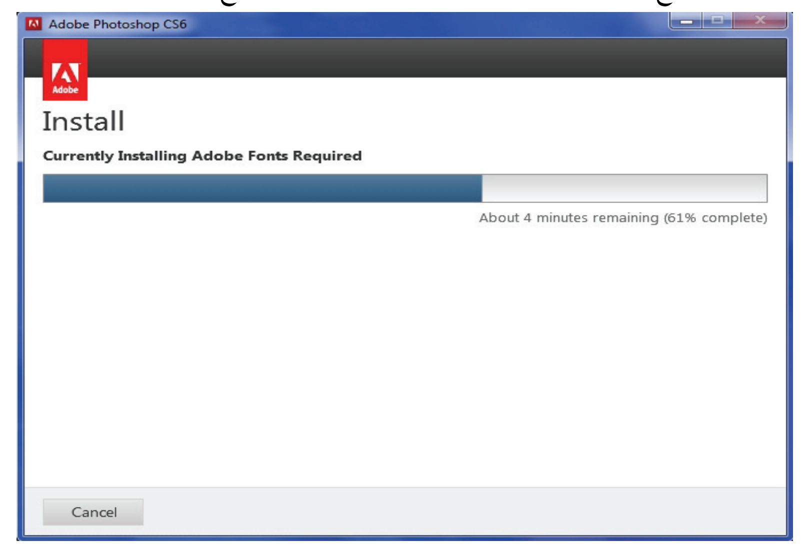
4 إختار من قائمة اللغات المنسدلة (يـدعم اللغـة العربيـة English) ، وذلـك حتـى يستطيع البرنامج التعامـل مـع اللغـة العربيـة .. ثـم إضغـط مفتـاح Accept فتظهـر النافذة التالية :



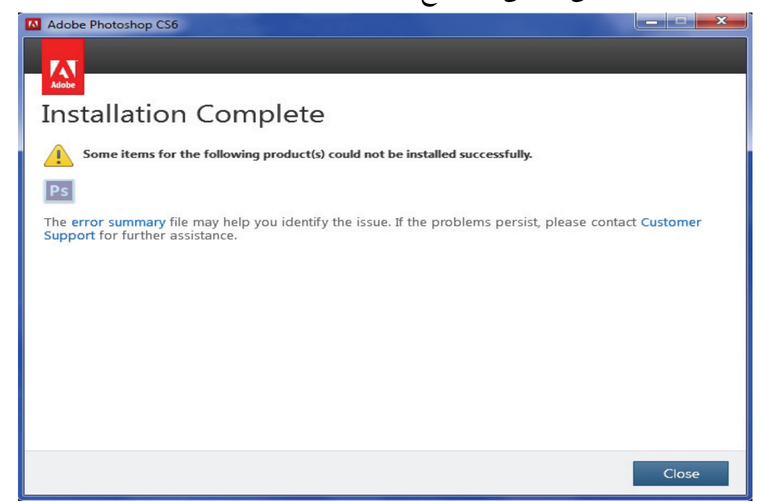
5 إضغط على مفتاح Sign In فتظهر النافذة التالية :



6 إختار من القائمة المنسدلة Language .. (يدعم العربية English) ، ثم إضغط مفتاح Install فتظهر نافذة مرحلة تنزيل البرنامج التالية :



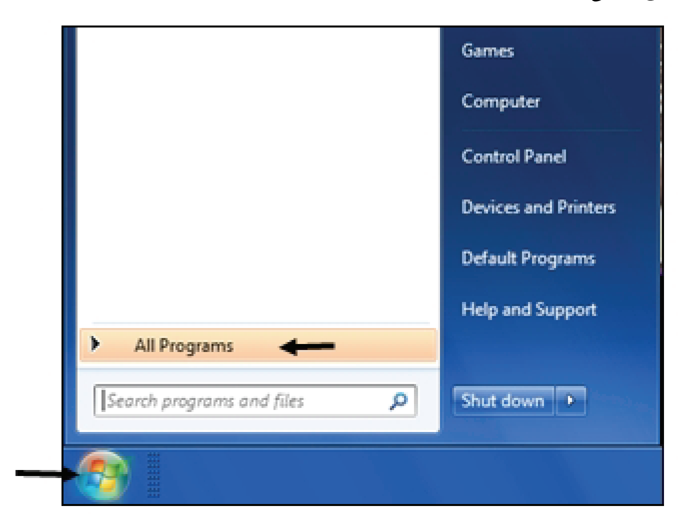
7 إنتظر قليلاً .. حتى ينتهى البرنامج من الإعداد .. فتظهر بعد ذلك النافذة التالية :



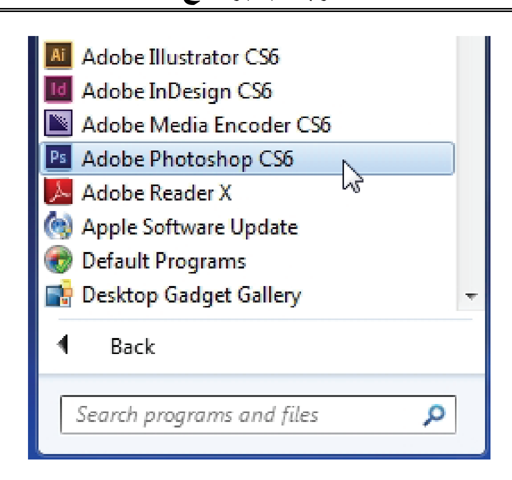
8 اضغط مفتاح Close .. للإنتهاء من خطوات إعداد البرنامج .

■ تشغيل برنامج Photoshop CS6 :

1 إضغط مفتاح Start من شريط المهام Task Bar .. فتظهر قائمة البداية كما بالشكل التالى :



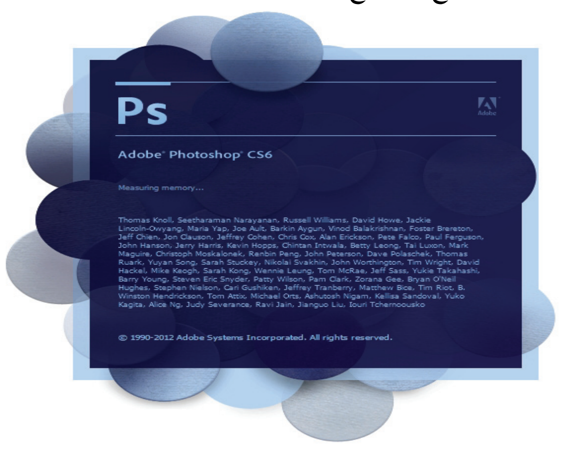
2 إضغط على الأمر All Programs .. فتظهر قائمة البداية كما بالشكل التالى :



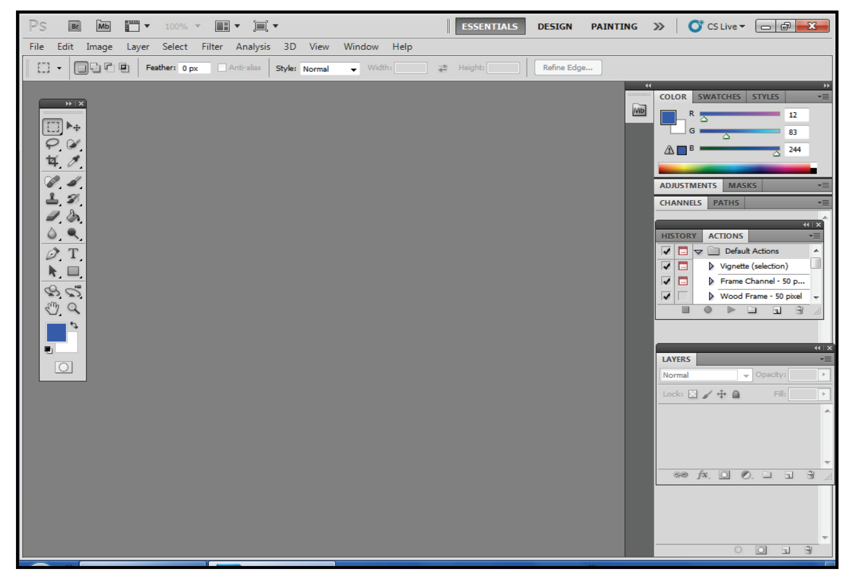
3. إضغط على اسم البرنامج Adobe Photoshop CS6 من قائمة برامج البداية كما فى النافذ السابقة .. أو عمل أيقونة مختصرة على سطح المكتب .. كما بالشكل التالى :



4. تظهر بعد ذلك نافذة فتح البرنامج .. كما بالشكل التالى :



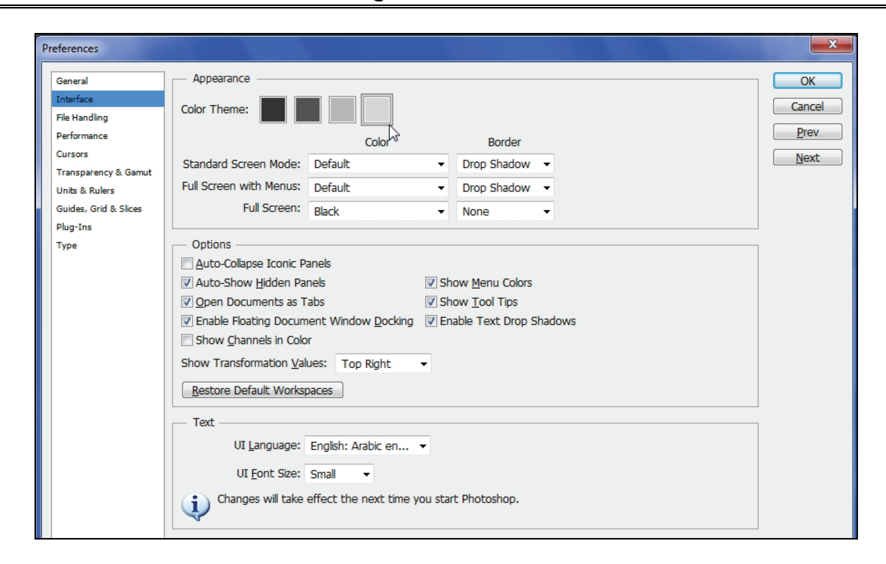
5 ثـم تـظـهـر بـعـد ذلـك الـشـاشـة الـرئـيـسـية لـبـرنـامـج Adobe Photoshop CS6 كما بالشكل التالى :



وقبل أن نتعرف على الواجهة الرئيسية للبرنامج .. نتعلم أولاً ضبط خيارات البرنامج .

■ ضبط خيارات برنامج Photoshop CS6 :

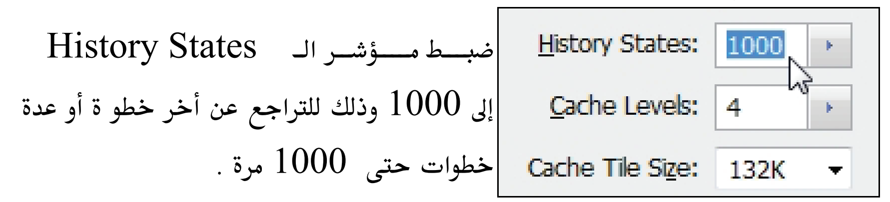
1 من القائمة Edit إختار الأمر Pereferences .. ثم من القائمة الفرعية إختار الأمر General .. أو بالضغط على مفتاحى **Ctrl + K** من لوحة المفاتيح .. فتظهر النافذة التالية :



2 من النافذة السابقة .. إضغط على الأمر Interface .. ثم إختار اللون المناسب لواجهة البرنامج .. كما بالشكل التالي :

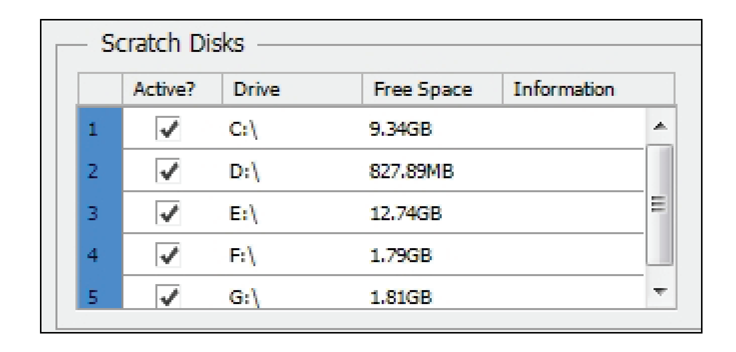


3 إضغط على الأمر Performance الموجود يسار نافذة ضبط الخيارات السابقة .. ومنها قم ضبط الخيارات التالية :



ضبط مؤشر الـ History States إلى 1000 وذلك للتراجع عن أخر خطو ة أو عدة خطوات حتى 1000 مرة .

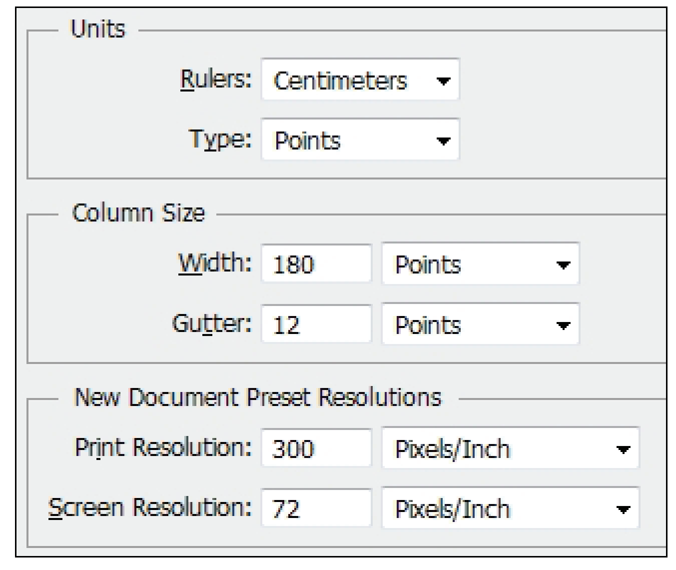
ثم بعد ذلك تنشيط خيارات الـ Scratch Disks من نفس النافذة السابقة .. كما بالشكل التالي :



	Active?	Drive	Free Space	Information
1	✓	C:\	9.34GB	
2	✓	D:\	827.89MB	
3	✓	E:\	12.74GB	
4	✓	F:\	1.79GB	
5	✓	G:\	1.81GB	

قم بتنشيط كل خيارات المشغلات (عدد تقسيمات القرص الصلب Hard Disk) الموجود بجهاز الكمبيوتر .. ويعنى ذلك حجم المساحة الخالية بالذاكرة التى يحتاجها التصميم إذا كان حجمة كبير (فهى ذاكرة إفتراضية أثناء تشغيل البرنامج) .

4 إضغط على الأمر Units & Rulers .. ثم قم بضبط وحدات القياس التالية :



ومن النافذة السابقة :

- Rulers .. إختار من القائمة المنسدلة وحدة قياس Centimeters .

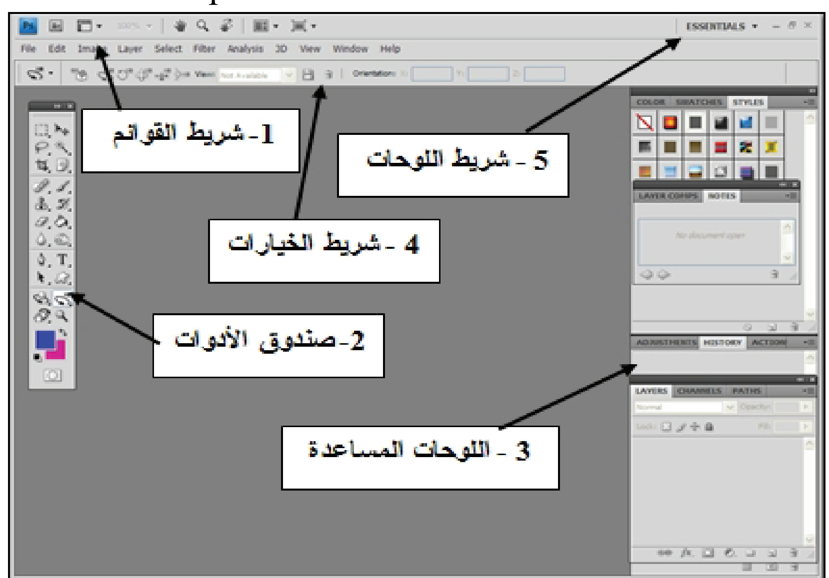
- Print Resolution .. درجة الدقة عند الطباعة وهى تكون 300 Pixels / Inch .
- Screen Resolution .. درجة دقة التصميم على شاشة الكمبيوتر وهى تكون 72 Pixels / Inch .

5 إضغط OK لإنهاء ضبط خيارات البرنامج .



الخطوة السابقة .. وهى ضبط خيارات البرنامج تتم مرة واحدة فقط بعد إعداد البرنامج على جهاز الكمبيوتر .

•• والآن سوف نتعرف على الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Photoshop CS6



والآن سوف نتعرف على العناصر الرئيسية لواجهة البرنامج :

■ أولاً : شريط القوائم Menu Bar :

File Edit Image Layer Select Filter Analysis 3D View Window Help

يتكون برنامج Photoshop CS6 من 11 قائمة متغيرة المحتوى وهى كما يلى :

- **قائمة File**

وهى قائمة ملف ، وهى تختص بأوامر فتح تصميم جديد ، وحفظ ، وطباعة التصميم ، وغيرها من الأوامر .

- **قائمة Edit**

وهى قائمة تحرير ، وهى تختص بأوامر النسخ ، والقص ، واللصق ، والتراجع ، وغيرها من الأوامر .

- **قائمة Image**

وهى قائمة الصور ، وهى تختص بتحديد مقاس وحجم الصورة والعديد من الأوامر التى تخص الصور .

- **قائمة Layer**

وهى قائمة الطبقات ، حيث تتعامل مع الأوامر الخاصة بطبقات التصميم .

- **قائمة Select**

وهى قائمة التحديد ، وتختص بتحديد وتعديل العناصر داخل التصميم .

• قائمة **Filter**

وهى القائمة السحرية داخل البرنامج ، حيث يمكن من خلالها إضافة العديد من المؤثرات الجاهزة لتصميم .

• **قائمة Analysis**

وهى قائمة التحليل وتحتوى على مسطرة تحديد الأبعاد بين نقطتين على التصميم ، وأيضاً نقاط العد والترقيم المتتالى على التصميم .

• **قائمة 3D**

وهى من الإضافات الحديثة والميزة في برنامج فوتو شوب لتحويل التصميم إلى أشكال جاهزة ثلاثية الأبعاد .

• **قائمة View**

وهى قائمة المظهر أو المشاهدة ومن خلالها يتم التحكم فى عناصر الرؤية الخاصة بالتصميم مثل التكبير والتصغير .

• **قائمة Window**

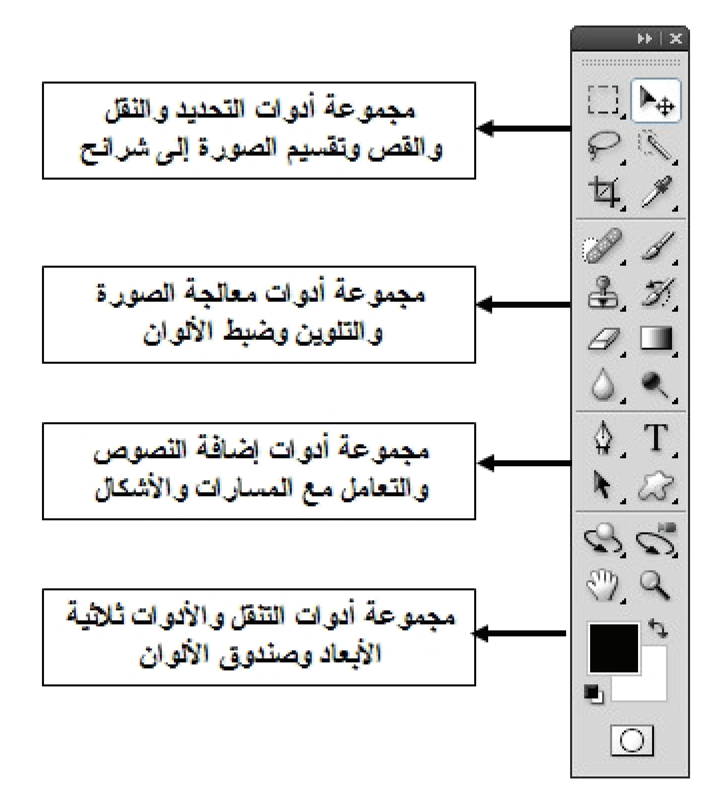
وهى قائمة النوافذ ، وهى تختص بإظهار وإخفاء اللوحات الموجودة على الشاشة الرئيسية للبرنامج .

• **قائمة Help**

وهى قائمة الأوامر المساعدة الخاصة بالبرنامج .

■ **ثانياً : صندوق الأدوات Tool Box :**

وهو يحتوى على مجموعة من الأدوات التى تستخدم فى عمليات التصميم .. حيث يتم تقسيم الأدوات إلى مجموعات حسب وظيفة كل أداة .. مثل القص والتحديد .. والألوان .. بالإضافة إلى الأدوات الفرعية الخاصة بكل أداة كما هو موضح بالشكل التالى :





يوضح المثلث الصغير أسفل يمين الخيارات الموجودة بصندوق الأدوات أن هناك أدوات أخرى متاحة من هذه الأداة .

والأن سيتم توضيح وظيفة كل مجموعة من مجموعات صندوق الأدوات السابق حسب التقسيم الوظيفى لكل أداة .

■ **المجموعة الأولى : أدوات التحديد :**

 Move Tool .. وهى أداة التنقل والتحرك إلى طبقة على التصميم .

Rectangular Marquee Tool .. وتستخدم لتحديد مساحة داخل التصميم على شكل مستطيل أو مربع حسب التحكم فى الأداة .

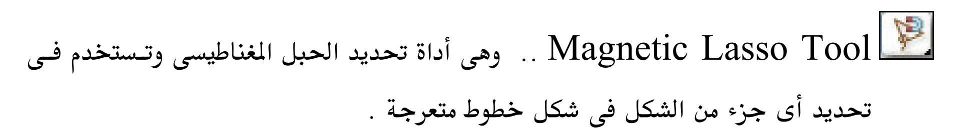
Elliptical Marquee Tool .. وتستخدم لتحديد أى جزء من الشكل على هيئة دائرة او شكل بيضاوى .

Single Row Marquee Tool .. وهى أداة تحديد الصف الواحد من الشكل.

Single Column Marquee Tool .. وهى أداة تحديد العمود الواحد من الشكل .

Lasso Tool .. وهى أداة الحبل وتستخدم هذه الأداة فى عمليات القص الغير دقيق.

Polygonal Lasso Tool .. وهى أداة الحبل المستطيل وتستخدم فى عمليات القص والتحديد فى شكل خطوط مستقيمة .



Magnetic Lasso Tool .. وهى أداة تحديد الحبل المغناطيسى وتستخدم فى تحديد أى جزء من الشكل فى شكل خطوط متعرجة .

Quick Selection Tool .. وهى أداة التحديد السريع لأجزاء متقاربة من الشكل .

Magic Wand Tool .. وهى أداة تحديد العصا السحرية لأجزاء محددة من الشكل .

■ **المجموعة الثانية : أدوات القص والشرائح :**

Crop Tools .. ويمكن من خلال هذه الأداة إقتطاع جزء معين من الصورة بمقاس معين .

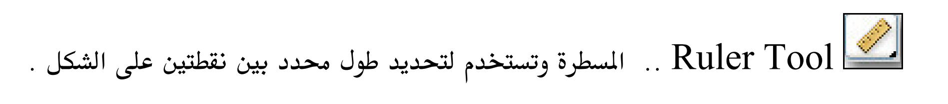
Slice Tool .. وتقوم هذه الأداة بقطع أي جزء من التصميم في شكل شرائح .

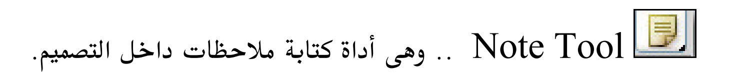
Slice Select Tool .. وهى أداة تحديد الشريحة .

■ **المجموعة الثالثة : أدوات القياس :**

Eyedropper Tool .. وهى أداة شفط الألوان من أي جزء من التصميم وتركيبة داخل صندوق الألوان .

Color Sampler Tool .. وهى أداة جمع عينات الألوان .


Ruler Tool .. المسطرة وتستخدم لتحديد طول محدد بين نقطتين على الشكل .

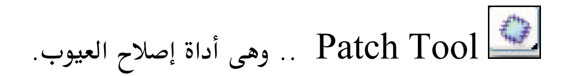

Note Tool .. وهى أداة كتابة ملاحظات داخل التصميم.

Count Tool .. وهى أداة العد والترقيم على التصميم .

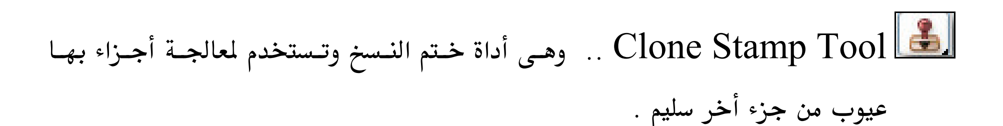
- **المجموعة الرابعة : أدوات التصحيح :**

Spot Healing Brush Tool .. وهى فرشاة معالجة التركيز .


Healing Brush Tool .. وهى فرشاة المعالجة .


Patch Tool .. وهى أداة إصلاح العيوب.

Red Eye Tool .. وهى أداة معالجة العين الحمراء .


Clone Stamp Tool .. وهى أداة ختم النسخ وتستخدم لمعالجة أجزاء بها عيوب من جزء أخر سليم .

Pattern Stamp Tool .. وهى أداة ختم القالب .

Eraser Tool .. وهى أداة الممحاة .

 Background Eraser Tool .. وهى ممحاة الخلفية .

Magic Eraser Tool .. وهى الممحاة السحرية .

Blur Tool .. وهى أداة تشوية اللون.

Sharpen Tool .. وهى أداة الوضوح.

Smudge Tool .. وهى أداة لتسييل اللون.

Dodge Tool .. وهى أداة تخفيض كثافة اللون (تفتيح اللون) .

Burn Tool .. وهى أدة (حرق) أو زيادة كثافة اللون .

Sponge Tool .. وهى الأداة الأسفنجية وتستخدم لمسح اللون وتحويلـة إلى اللـون الرمادى .

■ **المجموعة الخامسة : أدوات الطلاء :**

Brush Tool .. وهى فرشاة طلاء اللون .

Pencil Tool .. أداة القلم الرصاص .

Color Replacement Tool .. وهى أداة إستبدال اللون .

History Brush Tool .. وهى فرشاة السيرة ... وتقوم بإرجاع اللون إلى أصلة قبل التعديل.

Art History Brush Tool .. وهى فرشاة السيرة الفنية وتقوم بعملية تسييل وتسييح للون .

Gradient Tool .. وهى أداة تدرج لونيين معاً .

Paint Bucket Tool .. وهى أدة دهان صفحة التصميم كلها بلون واحد .

■ **المجموعة السادسة : أدوات الرسم والكتابة :**

Pen Tool .. وهى أداة قلم التحديد للصور (مقص دقيق للصور) .

Freeform Pen Tool .. وهى أداة القلم الحر .

Add Anchor Point Tool .. وهى أدة نقطة إضافة تثبيت .

Delete Anchor Point Tool .. وهى أداة حذف نقطة تثبيت .

Convert Point Tool .. وهى أداة تحويل نقطة.

Horizontal Type Tool .. وهى أداة الكتابة الأفقية .

Vertical Type Tool .. وهى أداة الكتابة الرأسية .

Horizontal Type Mask Tool .. وهى أداة قناع الكتابة الأفقية .

Vertical Type Mask Tool .. وهى أداة قناع الكتابة الرأسية .

Path Selection Tool .. وهى أداة تحديد المسار .

Direct Selection Tool .. وهى أداة التحديد المباشر .

Rectangle Tool .. وهى أداة رسم المستطيل .

Rounded Rectangle Tool .. وهى أداة رسم مستطيل مسدير الزاوية .

Ellipse Tool .. وهى أداة رسم الشكل البيضاوى .

Polygon Tool .. وهى أداة رسم الشكل المضلع .

Line Tool .. وهى أداة رسم الخط.

Custom Shape Tool .. وهى أداة رسم الأشكال المخصصة .

■ **المجموعة السابعة : أدوات التنقل والأشكال وثلاثية الأبعاد :**

3D Rotate Tool .. تدوير ثلاثي الأبعاد .

3D Roll Tool .. الإقلاب ثلاثي الأبعاد .

3D Pan Tool .. التدوير ثلاثي الأبعاد .

3D Slide Tool .. إنزلاق ثلاثي الأبعاد .

3D Scale Tool .. قياس ثلاثي الأبعاد .

3D Orbit Tool .. مسار ثلاثي الأبعاد .

3D Roll View Tool .. عرض إقلاب ثلاثي الأبعاد .

3D Pan View Tool .. عرض تدوير ثلاثي الأبعاد .

3D Walk View Tool .. عرض المشي ثلاثي الأبعاد .

3D Zoom Tool .. عرض الزووم ثلاثي الأبعاد .

Hand Tool .. أدة اليد لتحريك التصميم .

Rotate View Tool .. عرض التدوير .

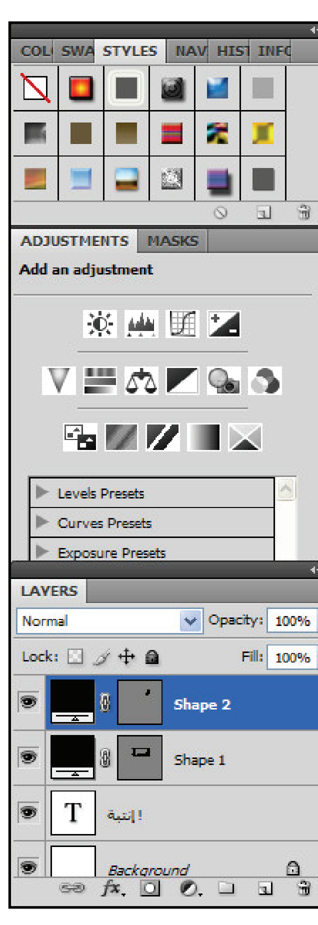
Zoom Tool .. أداة تكبير التصميم .



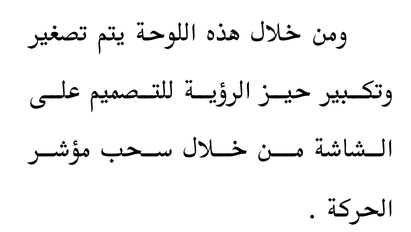
جميع الأدوات السابقة الخاصة بصندوق الأدوات سيتم تناولها بالتفصيل فى التطبيقات اللاحقة .

■ ثالثاً : الألواح المساعدة Panels :

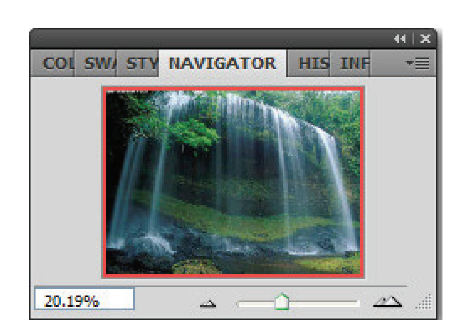
وتقوم هذه الألواح بمهام إضافية ومؤثرات داخل التصميم مثل اللوحة Style تقوم بعمل أشكال جاهزة للطبقة المستخدمة ، والأداة Layer وهى عدد الطبقات المستخدمة فى التصميم .. وغيرها من المهام الإضافية الأخرى .



• لوحة الأبعاد Navigator

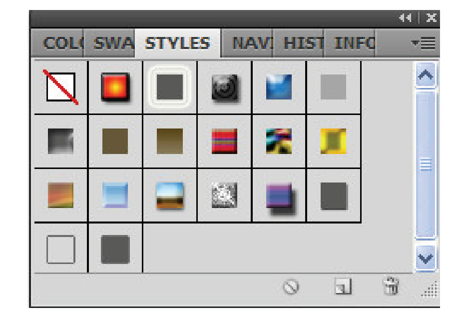


ومن خلال هذه اللوحة يتم تصغير وتكـبير حيـز الرؤيـة للتـصميم علـى الـشاشة مـن خـلال سـحب مؤشـر الحركة .



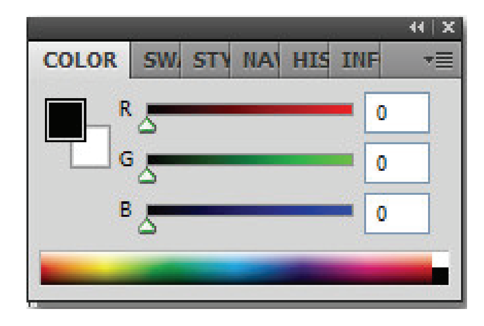
• لوحة مؤثرات الشكل Style

وهي لوحة خاصة بعمل أشكال ومؤثرات خاصة بالتصميم .



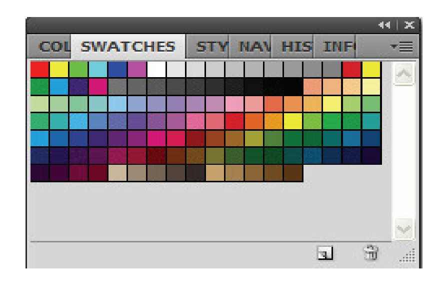
• لوحة الألوان Color

وهـي لـوحة خاصـة باختيـار الألوان ودرجاتها .



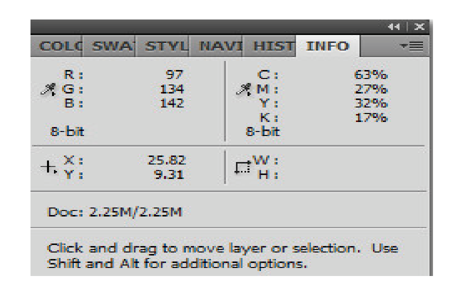
• لوحة اختيار الألوان Swatches

وهـي لـوحة مربعـات اختيـار الألوان الجاهزة .



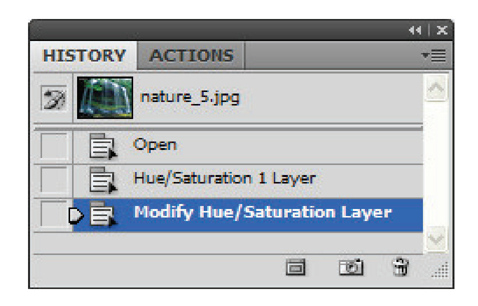
- **لوحة المعلومات Information**

وهـــي لوحــة لعــرض المعلومــات الخاصة بالتصميم مثـل طرق إختيـار اللون والطول والعرض .



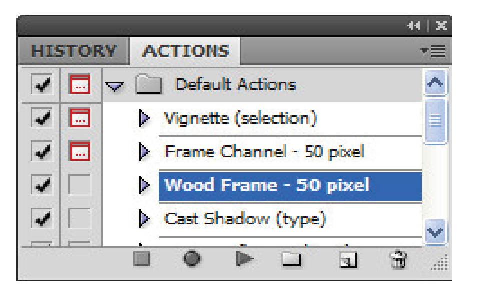
- **لوحة إسترجاع الخطوات History**

وهــــي اللـــــوحة الــــخاصة باسترجاع أخر خطوة أو الخطوات السابقة .



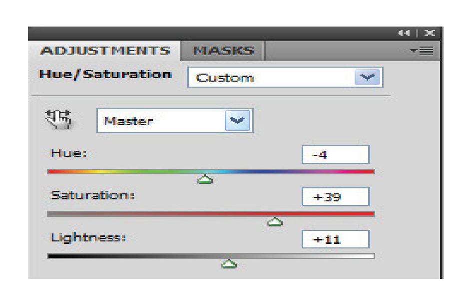
- **لوحة الأفعال Action**

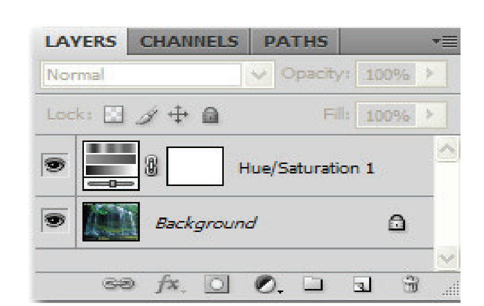
وهـــي اللوحـــة الخاصـــة بتطبيق فعل أو مؤثر معيـن علــى التــــصميم أو عـــدة تصميمات معاً .



- **لوحة ضبط وتصحيح الألوان Adjustments**

وهـي اللوحــة الخاصــة بعمليــات تصحيح الألوان ودرجاتها .



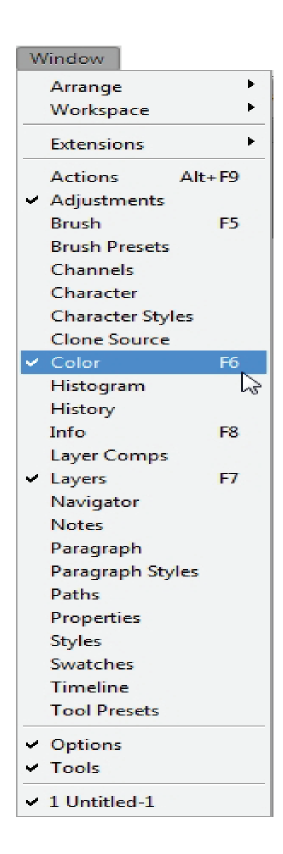


• **لوحة الطبقات Layer**

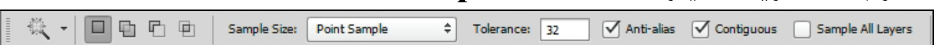
وهي اللوحة الخاصة بطبقات التصميم .



لأظهار أو إخفاء أى نافذ موجودة على الشاشة وذلك من خلال القائمة Window كما بالشكل التالى :



■ رابعاً : شريط الخيارات Options Bar



ويحتوى هذا الشريط على مجموعة من الخيارات المتغيرة على حسب إختيار الأداة المستخدمة من صندوق الأدوات .



تتغير العناصر الخاصة بشريط الخيارات وذلك بتغير الأداة المستخدمة من صندوق الأدوات .

■ خامساً : شريط اللوحات Panels Bar

ويختص هـذا الـشريط بـتغير شـكل صـــندوق الأدوات ، وشـــكل الألـــواح المساعدة .

Essentials
Essentials
New in CS 6
Painting
Photography
Typography
Reset Essentials
New Workspace...
Delete Workspace...

•• والأن نتعرف على المهارات الأساسية لبرنامج " فوتوشوب



قم بنفسك .. بفتح البرنامج والتعرف على صندوق الأدوات ومهمة كل أداة .. وماذا تلاحظ ؟

الفصل الثانى
المهارات الأساسية فى برنامج Photoshop

نتعلم فى هذا الفصل ..

- فتح تصميم جديد .
- التعرف على نمط الألوان .
- إستدعاء الصور .
- حفظ التصميم .
- أهم الإمتدادات المستخدمة فى برنامج Photoshop.

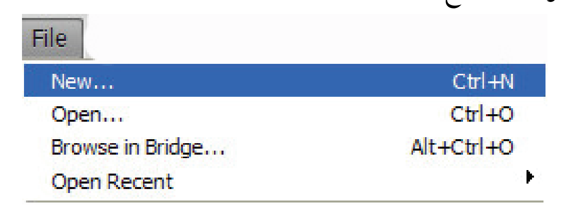
الفصل الثانى

المهارات الأساسية فى برنامج
Photoshop

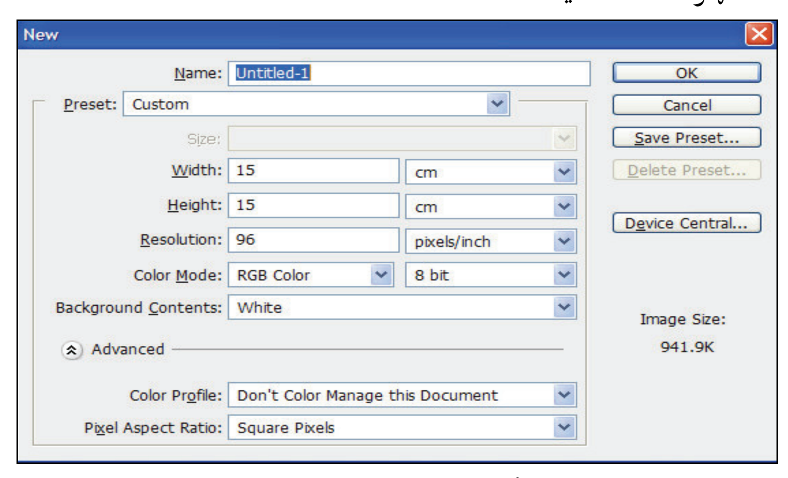
لعمل تصميم رائع وجذاب .. فى البداية لابد من عمل الأتى :

■ فتح تصميم جديد :

1 إفتح القائمة File اختار الأمر New .. أو بالضغط على مفتاحى + Ctrl N من لوحة المفاتيح .



2 تظهر النافذة التالية :



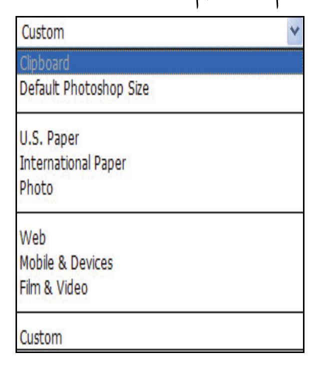
- ومن النافذة السابقة .. حدد الأتى :

- **Name :**

وهو عبارة عن الاسم الخاص بصفحة التصميم .. وإذا لـــم تحـــدد اسم يفـترض البرنـامج تلقائياً اسم Untitled 1.

- **Preset :**

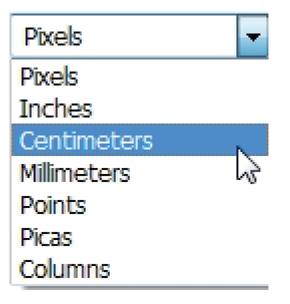
وهنا يتم اختيار طريقة استخدام التصميم .



- **Width :** يتم اختيار العرض المناسب للتصميم .
- **Height :** يتم اختيار الطـول المناسب للتصميم .



أثنـاء تحديد الطـول والعـرض المناسـب للتـصميم ، يـتم أيـضاً اختيـار وحـدة القياس المناسبة من الـقائـمة المنسدلة كما بالـشكل التالى :



فيتم اختيار وحدة القياس على حسب طريقة عرض التصميم كما يلى :

- **Pixels :**

وهى مقياس دقة الشاشة .. وهى عبارة عن مجموعة النقاط على الشاشة المكونة للشكل .. فتستخدم إذا كان التصميم سيتم عرضة على أى شاشة ، فالمقياس الطبيعى لدقة شاشة الكمبيوتر هى 1024 Pixels × 786 Pixels أى يساوى 36Cm × 27Cm وهذا معناة أن كل 1Cm يساوى 28 Pixel .

- **Inches :**

وهى وحدة قياس البوصة وتساوى 2.5 Cm (أى عقلة إصبع من اليد) ، وتستخدم للتصميمات المطبوعة .

- **Centimeters :**

وهى وحدة السنتيميتر .. وتستخدم فى حالة التصميمات المطبوعة أيضاً .



فى حالة طباعة التصميم يتم إستخدام مقياس Centimeters ، أما فى حالة العرض على الشاشة فيتم إستخدام مقياس Pixel .

- **Resolution :**

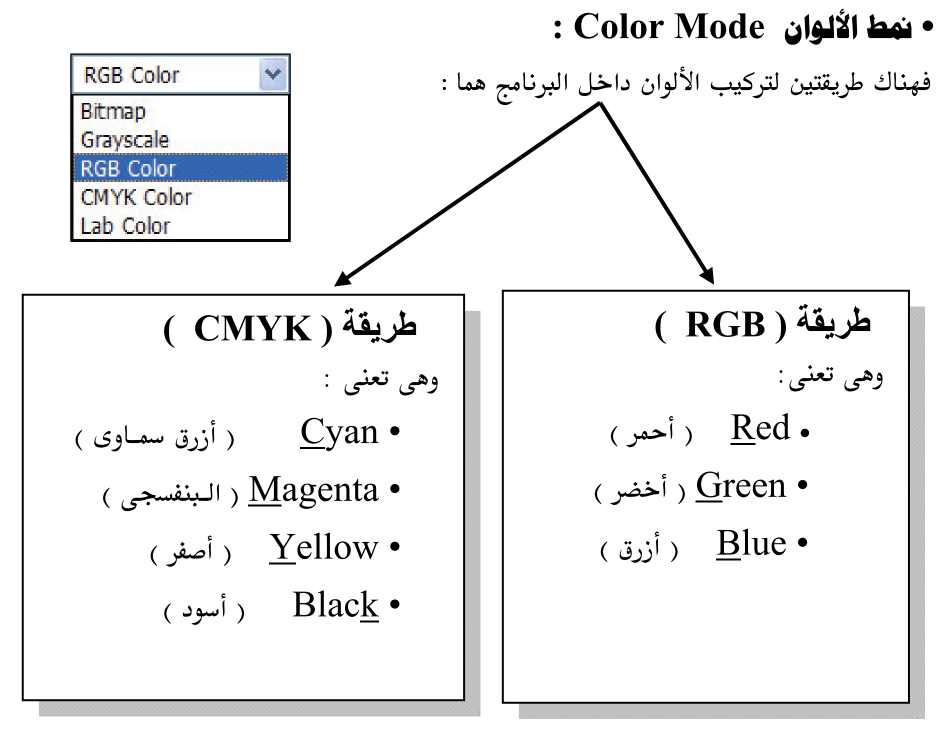
وهى عبارة عن درجة كثافة أو دقة أو مقاومة الصورة .. فكلما زاد الـ Resolution زادت درجة دقة الصورة .



فى حالة طباعة التصميم يكون درجة Resolution الخاصة بالتصميم 300 Pixel / Inch ، أما فى حالة العرض على الشاشة تكون 72Pixel / Inch .

- **نمط الألوان Color Mode :**

فهناك طريقتين لتركيب الألوان داخل البرنامج هما :

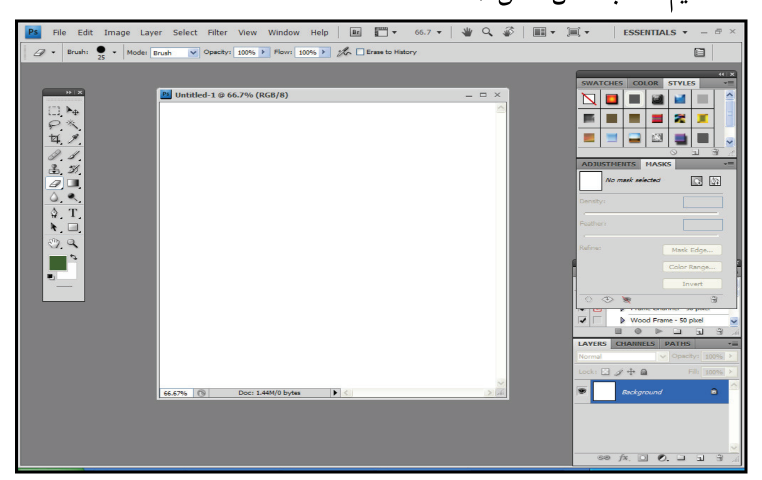


- فيمكن عمل خلط للسبعة ألوان السابقة .. فنحصل بعد ذلك على ملايين من الألوان ودرجات الألوان



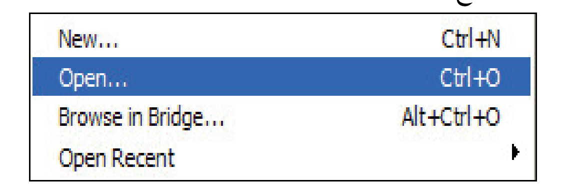
يستخدم نظام RGB في حالة عرض التصميم على الشاشات .. أما نظام CMYK يستخدم فى حالة الطباعة.

3 وبعد تحديد مقاس صفحة التصميم .. اضغط على مفتاح OK .. فتظهر نافذة التصميم كما بالشكل التالى :

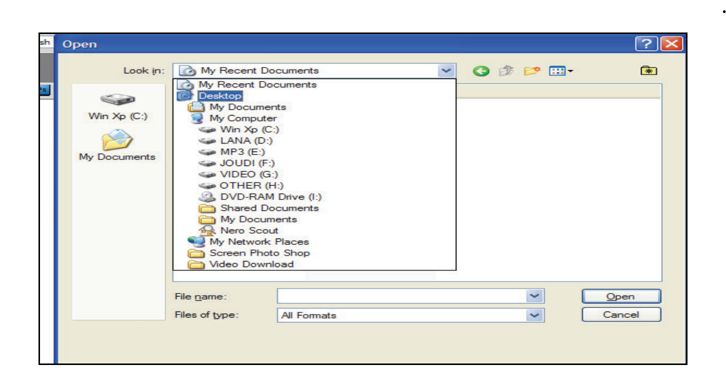


■ إستدعاء الصور :

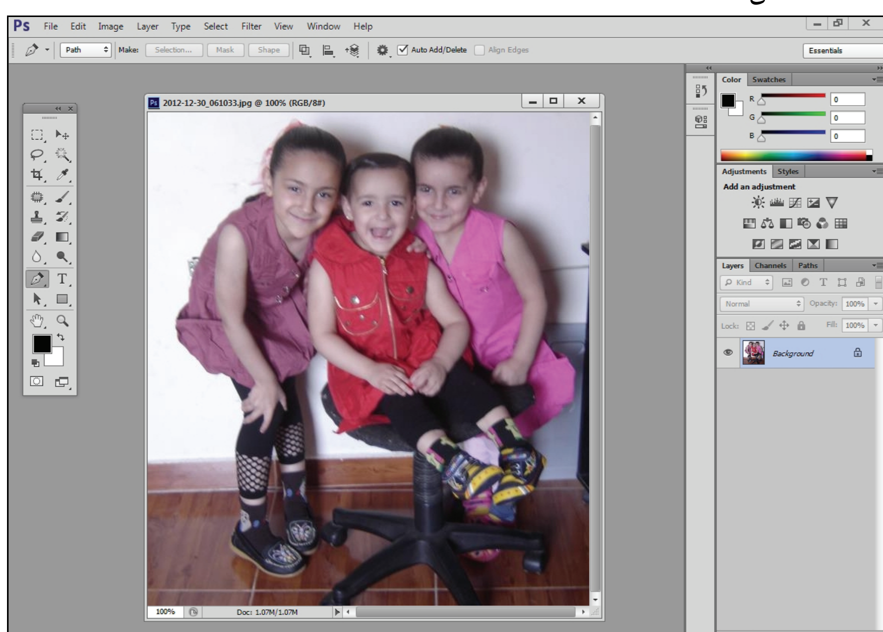
1 إفتح القائمة File ، ثم اختار الأمر Open .. أو اضغط مفتاحى **Ctrl + O** من لوحة المفاتيح ..



2 تظهر النافذة التالية الــخاصة باختـيار مكان الصـور على جهــاز الكمبيوتر الخاص بك أختار الصورة ثم أضغط open ولاحظ ظهور الـصورة ببرنـامج الفوتوشـوب ..

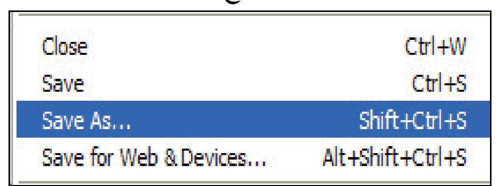


3 وبـعد اخــتيار الـــصورة المناسبة تظهر لنا الشاشة الخاصة بعملية التعديل فى الـتصميم كما يلى :

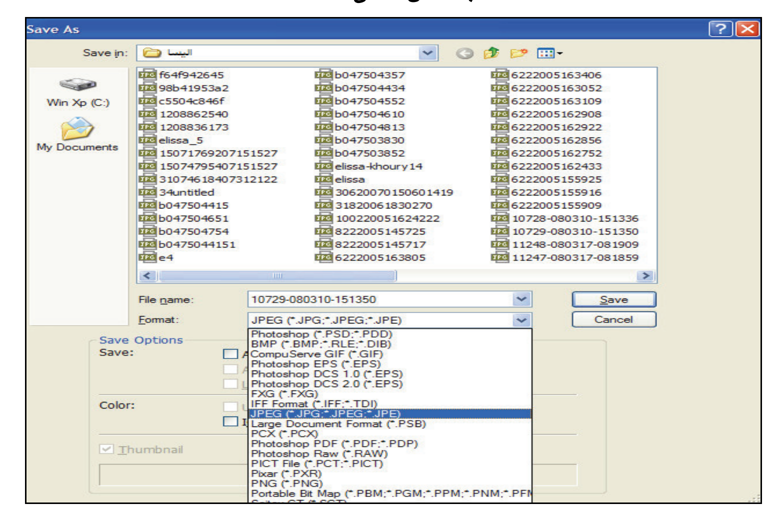


■ حفظ التصميم :

❶ إفـتـح الـقـائمة File ، ثم اختار الأمر Save as ، أو اضغط عـلى مـفـاتيح **Shift + Ctrl + S** من لوحة المفاتيح ..



❷ تظهر النافذة التالية الخاصة بتحديد مكان الحفظ ، والإمتـداد الخـاص بالـصورة مـن القائمة المنسدلة Format كما بالشكل التالى :



•• ومن أهم الامتدادات فى برنامج فوتو شوب :

• **PSD** ..

وهي إختصار لـ .. (**<u>P</u>hoto <u>S</u>hop <u>D</u>ocument**) وهـو الإمتـداد الإفتراضـي للبرنامج في حالة إذا لم تحدد أى إمتداد أخر .



الحفظ بامتداد PSD يحافظ على جميع طبقات التصميم .. حيث يمكن التعديل فى محتويات التصميم مرة أخرى .. ويطلق علية أحياناً تصميم مفتوح .

- **JPEG ..**

وهى إختصار لـ ..

(<u>J</u>oint <u>P</u>hotographic <u>E</u>xperts <u>G</u>roup)

وهو من أشهر الإمتدادات في عالم التصميم والجرافيكس ، حيث يتم إستخدامة فى حالة الطباعة أو العرض على الشاشات والنشر على الإنترنت.

- **GIF ..**

وهى إختصار لـ ..

(<u>G</u>raphic <u>I</u>nterchange <u>F</u>ormat)

ويستخدم هذا الإمتداد في الصور التي يتم نشرها على الانترنت ، والصور الشفافة وأيضاً فى التعامل مع الصور المتحركة التى يتم إنشائها بواسطة أمر الحركة Animation .

- **PNG ..**

وهى إختصار لـ ..

(<u>P</u>ortable <u>N</u>etwork <u>G</u>raphics)

ويعتبر هذا الإمتداد من أحدث الإمتدادات حيث يتميز بمساحة تخزينية صغيرة وجودة عالية للصورة .

- **PDF** ..

وهى إختصار لـ ..

(<u>P</u>ortable <u>D</u>ocument <u>F</u>ormat)

ويستخدم هـذا الإمتداد لتحويل ملفات الـ Word بصيغة PDF للقراءة فقط .

❸ وبعد اختيار الإمتداد المناسب .. اضغط على مفتاح Save للحفظ .



قم بنفسك .. بفتح صفحة تصميم جديدة وحدد المقاسات المناسبة ونمط الألوان .. وقم باستدعاء صور مخزنة من على جهازك .. ثم قم مرة أخرى بحفظ التصميم بامتدادات مختلفة .

الفصل الثالث

التعامل مع أدوات التحديد

وخواص الصورة

نتعلم فى هذا الفصل ..

- تعريف أدوات التحديد .
- التحديد باستخدام أداة Crop Tool .
- التحديد باستخدام أداة Lasso Tool .
- التحديد باستخدام أداة Magic Wand Tool .
- التحديد باستخدام أداة Pen Tool .

الفصل الثالث

التعامل مع أدوات التحديد

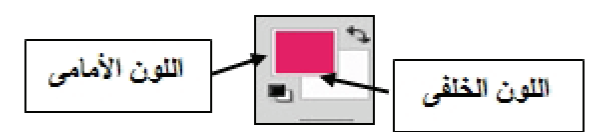
وخواص الصورة

■ أدوات التحديد :

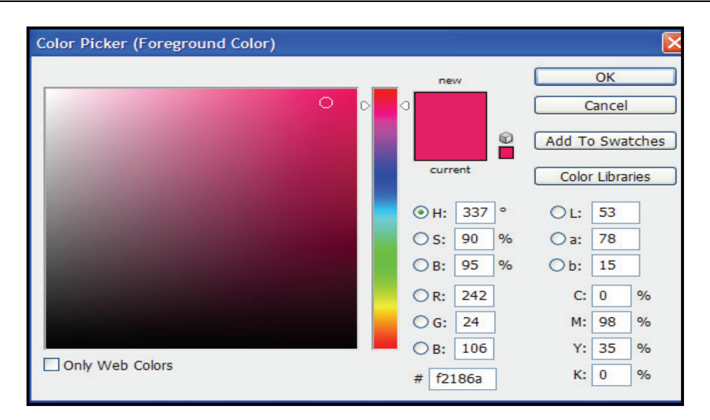
يعتبر التحديد Selecting من الأدوات الهامة فى برنامج فوتوشوب حيث يمكن إقتطاع جـزء من الصورة وإضافتها إلي صورة أخرى ، أو تحديد جزء من الصورة بحجم معين للتعامـل معه .

■ مثال 1 :

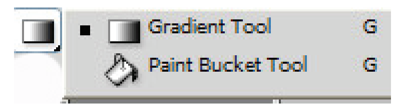
1. إفتح صفحة تصميم جديدة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + N** .
2. حـدد لـون الـخلفية لـهـذه الـصفحة .. إما بلـون واحـد أو لـونين متـدرجين .. وذلـك بالـضغـط المـزدوج على أداة Color Picker من صـندوق الأدوات .. كمـا بالـشكل التالى :



3. تظهر نافذة تحديد الألوان كما بالشكل التالى :



4 إختار اللون المناسب كخلفية لصفحة التصميم ، ثم إضافة اللون لصفحة التصميم .. وذلك بإختيار أحد الأداتين التاليتين :



- **Gradient Tool** ..

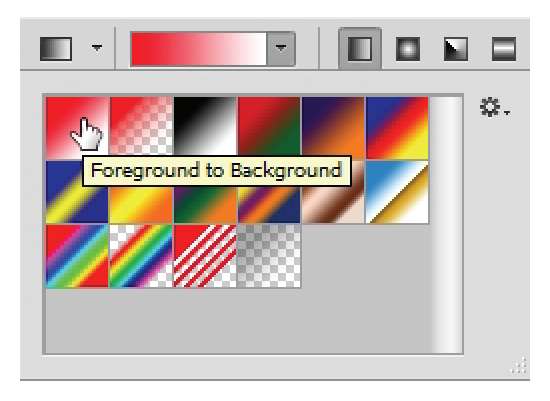
ومنها يتم عمل تداخل بين لونين فى أى جزء فى صفحة التصميم .

- **Paint Bucket Tool** ..

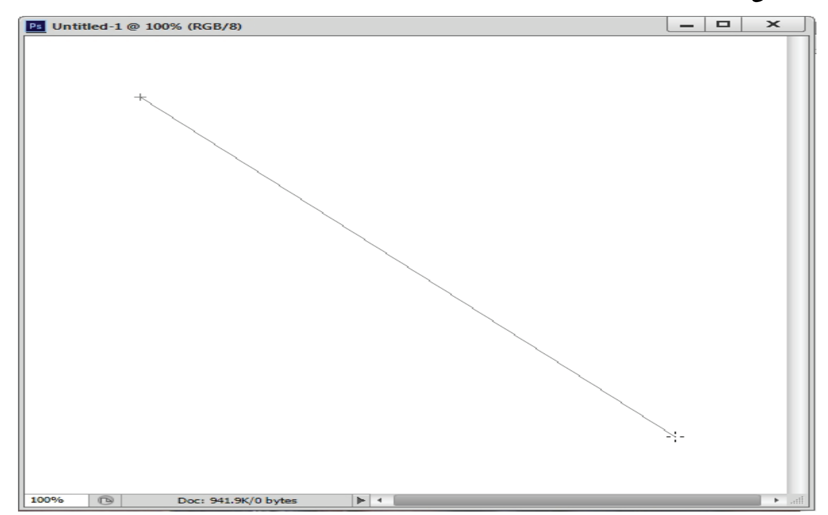
ومنها يتم عمل خلفية مكونة من لون واحد فقط لصفحة التصميم .



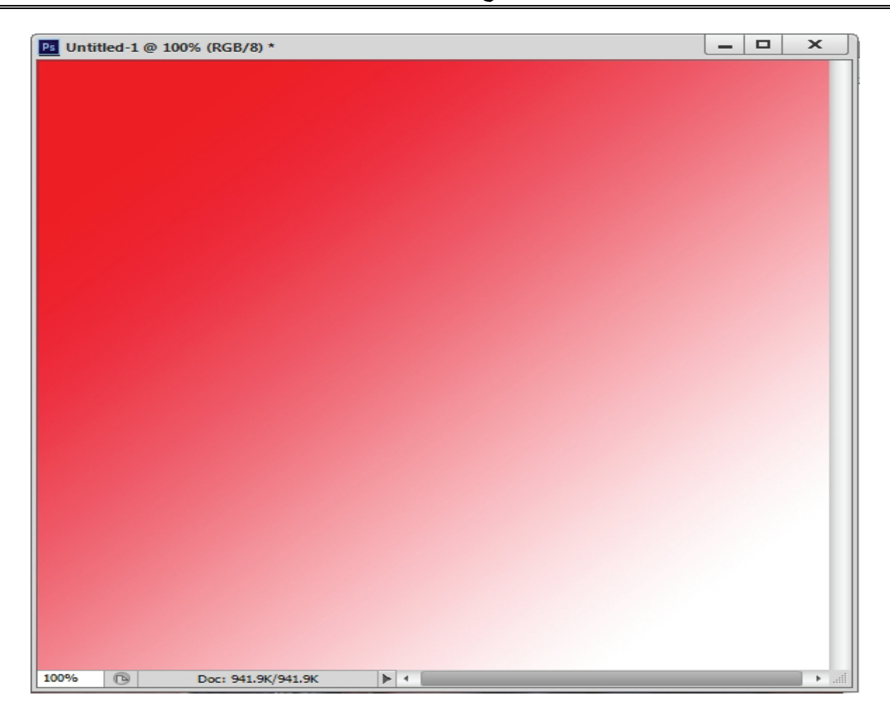
بعد إختيار أداة تعبئة الألوان سوف تظهر الخواص الخاصة بهذه الأداة فى شريط الخيارات .. فيمكن اختيار أي منها كما يلى :



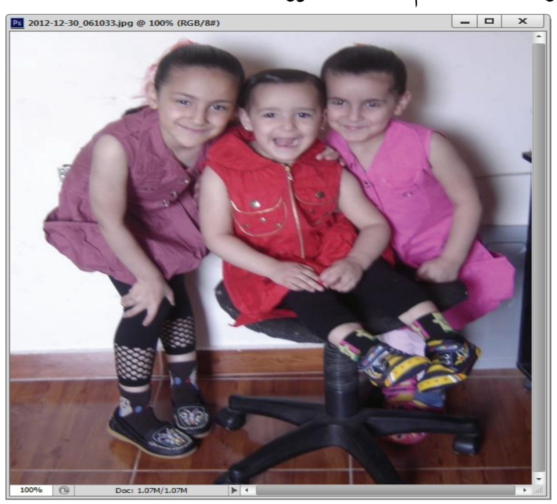
5 قم بتعبئة الخلفيـة باسـتخدام الأداة Gradient Tool والمكونـة مــن لـونين ، ثـم إسحب بمؤشر الـ Mouse في صفحة التصميم في أى إتـجـاة مناسب كما بالـشكل التالى :



6 تظهر لنا الخلفية كما بالشكل التالى :



7 قم بأستدعاء إحدى الصور المخزنة على جهاز الكمبيوتر .. كما تعلمت سابقاً .. ليتم تحديد جزء منها .. فيتم إضافة الصورة التالية :



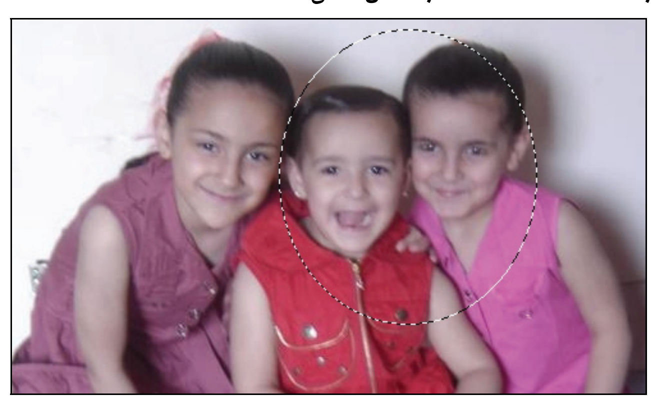
8 اختار أداة المستطيل Rectangular Marquee Tool من صندوق الأدوات .

9 حدد جزء من الصورة فى شكل مستطيل .. وذلك بالضغط على مفتاح الـ Mouse الأيسر .. فى الجزء المطلوب تحديدة ، ثم إسحب وإترك الـ Mouse ، فتظهر الصورة كما بالشكل التالى :



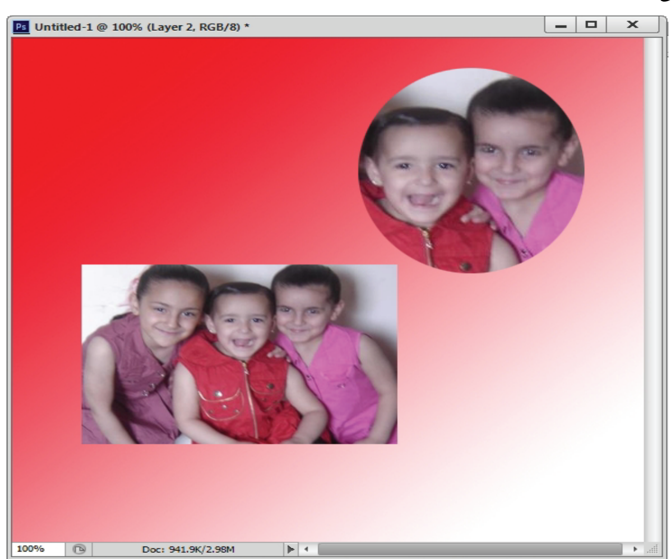
يمكن الحصول على الجزء المحدد من الصورة باستخدام أداة Rectangular فى شكل مربع أو شكل متساوى الأضلاع .. وذلك أثناء التحديد إضغط على مفتاح Shift ثم التحديد بالـ Mouse .

أما إذا تم إستخدام الأداة Elliptical Marquee Tool .. هنا يمكن تحديد أى جزء من الصورة فى شكل بيضاوى أو حلقة أو دائرة حسب طريقة السحب والإفلات بالـ Mouse .. كما بالشكل التالى :



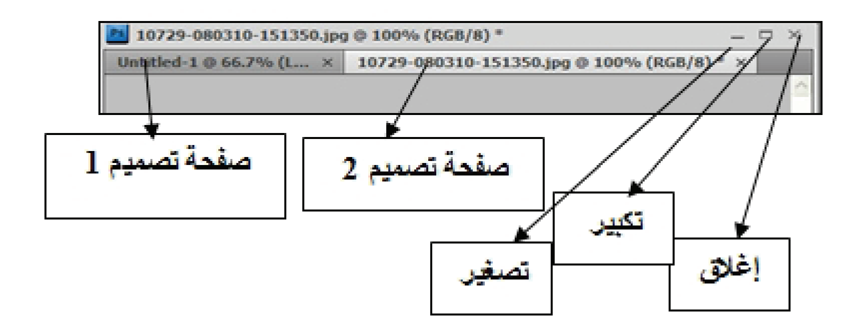
10 إنسخ الجزء المحدد من الصورة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + C** من لوحة المفاتيح .

11 إفتح صفحة تصميم جديدة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + N** .. ثم إلصق الجزء الذى تم نسخة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + V** .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



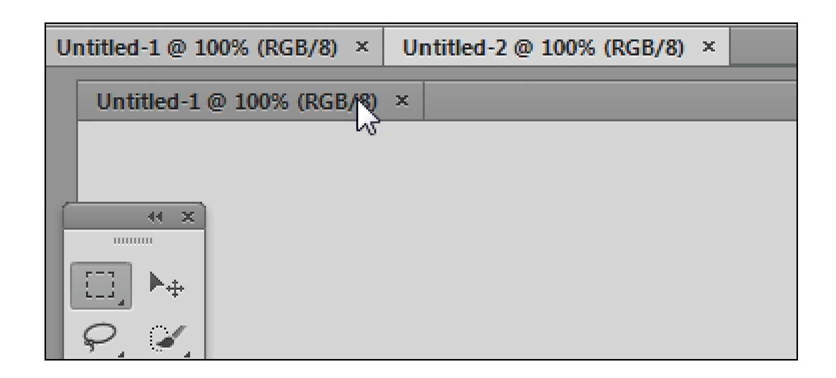


للتنقل بين صفحات التصميم المختلفة داخل مساحة العمل فى البرنامج .. إضغط فوق أسم الصفحة بمؤشر الـ Mouse أو سحب صفحة التصميم خارج الإطار ثم ترك الـ Mouse كما بالشكل التالى :

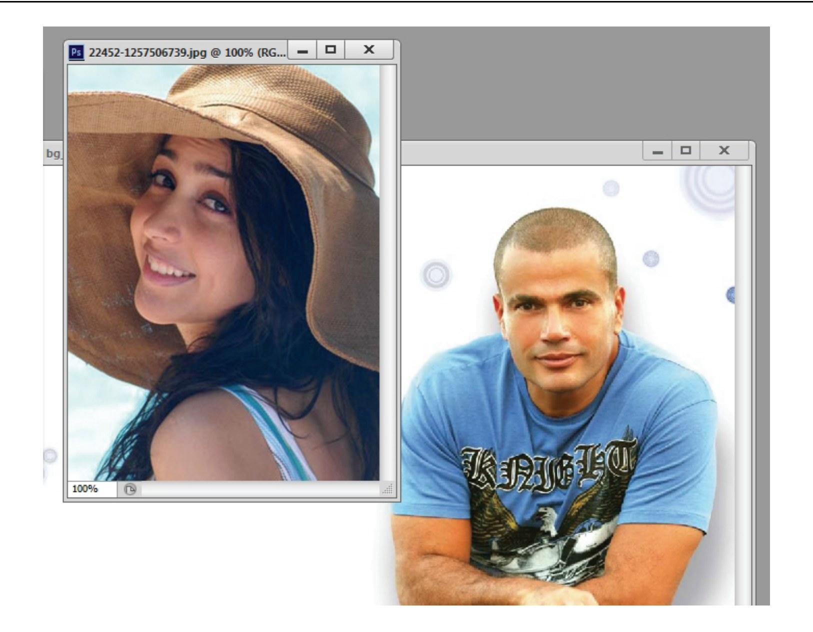




يمكن فصل كل صفحة تصميم بشكل مستقل .. كما كان عليه فى إصدار CS2 وذلك بالضغط بمؤشر الـ Mouse على صفحة التصميم من أعلى ثم السحب للخارج .. كما بالشكل التالى :

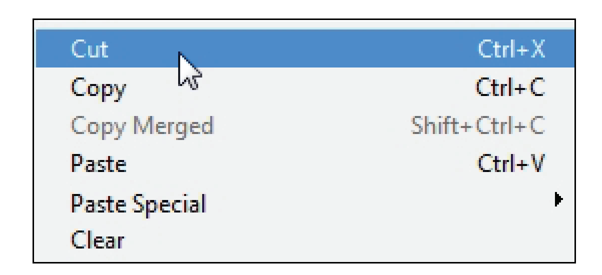


فتظهر كل صفحة تصميم داخل البرنامج بشكل مستقل .. كما بالشكل التالى :





يمكن قطع أى جزء من الصورة وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + X** من لوحة المفاتيح .. أو من خلال القائمة Edit يتم اختيار الأمر Cut ....



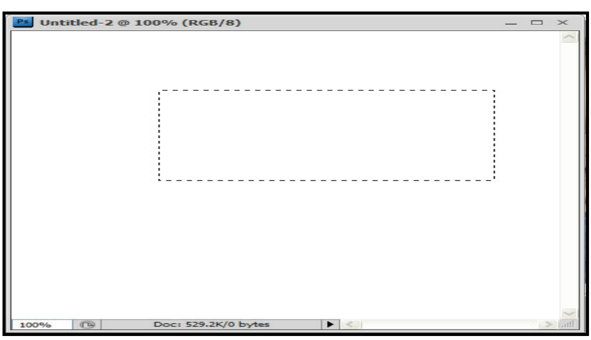
■ **مثال 2 :**

يمكن باستخدام أداة Rectangular Marquee Tool أو أداة Elliptical Marquee Tool فى طلاء الجزء المحدد باللون معين وذلك

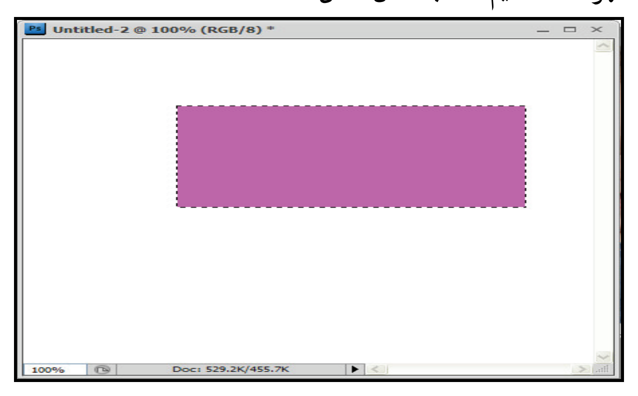
باستخدام أداة Paint Bucket Tool من صندوق الأدوات .. ولتنفيذ ذلك .. اتبع الخطوات التالية :

1. إفتح صفحة تصميم جديدة كما تعلمت سابقا .. ثم اختار أداة Rectangular Marquee Tool من صندوق الأدوات .

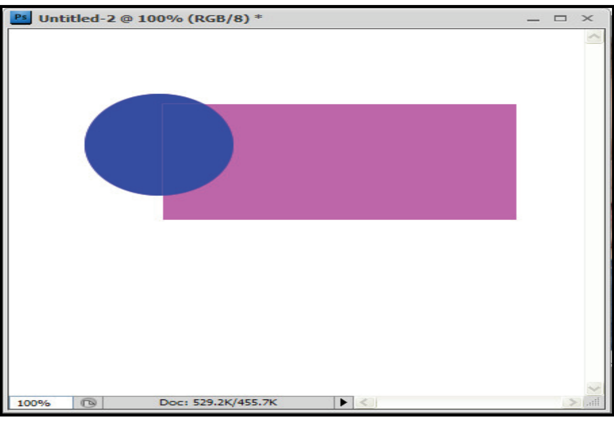
2. إرسم مستطيل كما بالشكل التالى :



3. إختار أداة Paint Bucket Tool من صندوق الأدوات ، ثم حدد اللون الأحمر .. ثم قم برش الجزء المحدد وذلك بالضغط بمفتاح الـ Mouse الأيسر فوق المستطيل .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



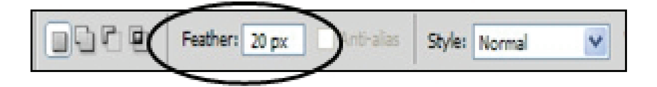
4 إختار أداة Elliptical Marquee Tool من صندوق الأدوات .. وإرسم دائرة على الشكل السابق .. وبنفس طريقة رش الألوان فى المستطيل السابق .. ثم رش الدائرة باللون الأزرق .. فيظهر الشكل كما يلى :



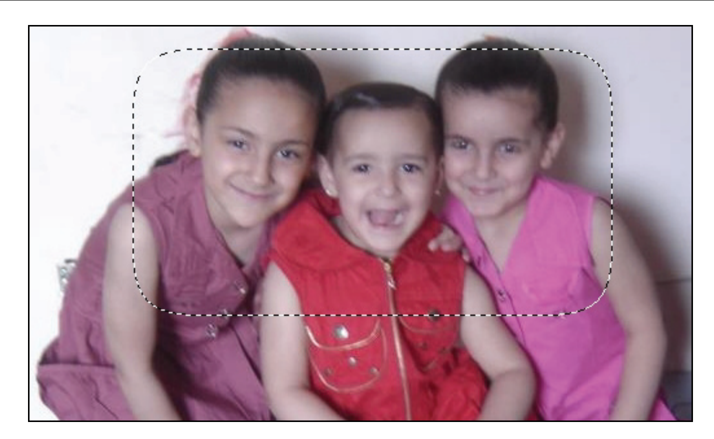
■ مثال 3 :

نقوم فى هذا المثال بعمل مستطيل ذات حواف دائرية على جزء من الصورة .. حتى تصبح أجزاء الصورة مخفية تدريجياً.. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

1 إختار أداة Rectangular Marquee Tool من صندوق الأدوات ، ثم حدد الحجم المناسب لدوران الحواف من الأمر Feather من شريط الخيارات وليكن 20 PX كما بالشكل التالى :



2 يظهر التحديد كما بالشكل التالى :



3 إفتح صفحة تصميم جديدة وعمل خلفية مناسبة كما تعلمت سابقاً .

4 إنسخ الجزء المحدد ، ثم قم باللصق فى صفحة التصميم الجديدة فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :

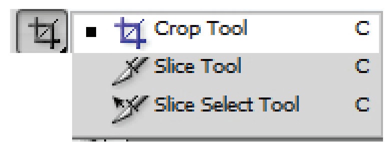




لتفريغ الجزء المحدد من التصميم أو الخروج منه إختار الأمر Deselect من القائمة Select ، أو إضغط على مفتاحى **Ctrl + D** من لوحة المفاتيح .

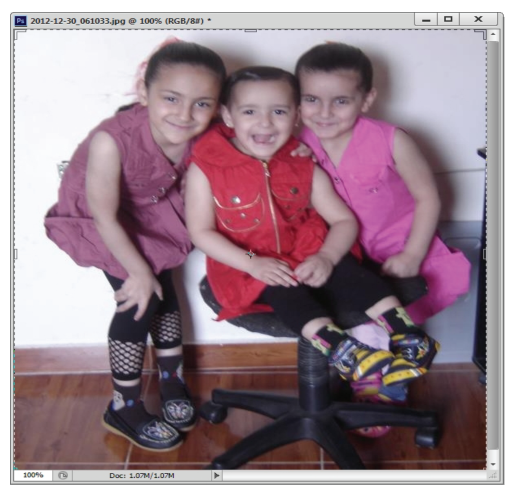
■ التحديد باستخدام أداة Crop Tool

وتستخدم هـذه الأداة فـى حالـة تحديـد جـزء معـين مـن الـصورة بمقـاس محـدد أو تحديـد أشخاص معينة من داخل الصورة بمقاس محدد .. أو عمل قطعية على جزء معين من الصورة ..

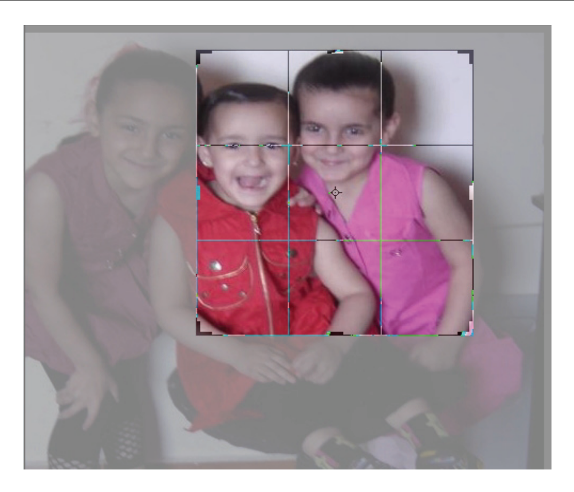


■ مثال 4 :

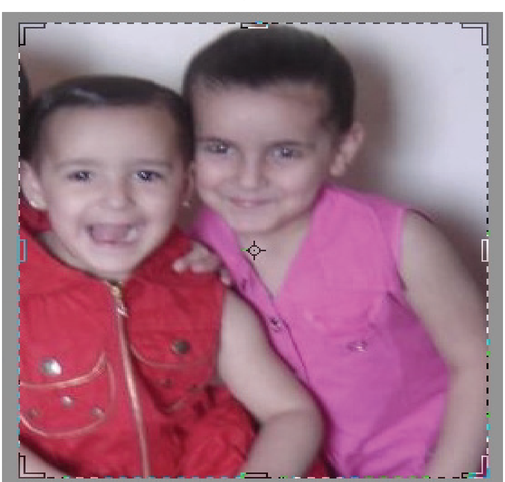
يمكن عمل تحديد باستخدام أداة Crop Tool .. وذلك على جزء محدد من الصورة التالية :



❶ حدد الجزء المطلوب تحديدة من الصورة .. كما بالشكل التالى :

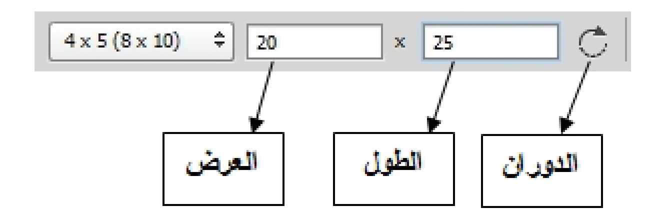


2 اضغط مـفتـاح Enter .. فـتظـهر الصورة بعد التحديد كما بالشكل التالى :



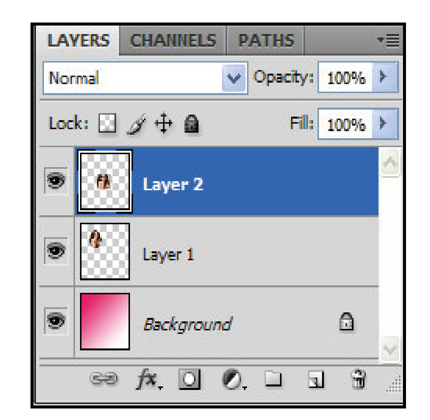


يـمكن تحـديد أى جــزء مــن الــصورة بمقاسات محددة باستخدام الأداة CropoP Tool وذلك مـن شريط الخيارات كما يلى :

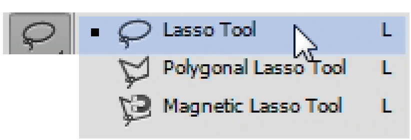




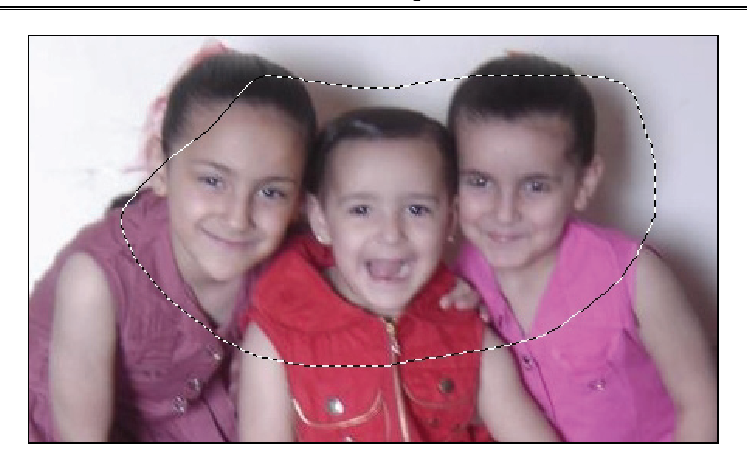
كل جزء يتم إضافتة أو نسخة للتصميم يسمى طبقة Layer .. وتظهر هذه الطبقات فى لوحة مستقلة فى شريط اللوحات تسمى Layer كما بالشكل التالى :



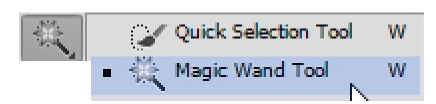
■ التحديد باستخدام أداة Lasso Tool



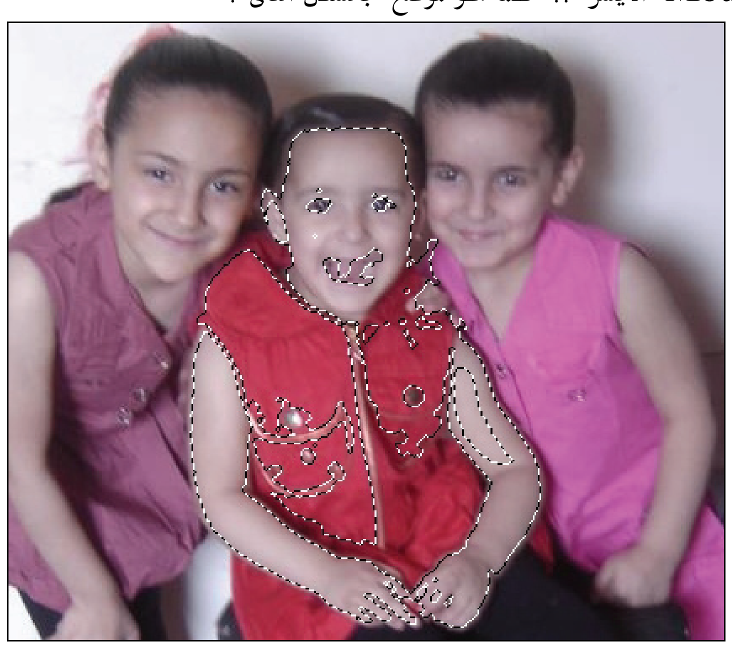
وتقوم هذه الأداة بعمل تحديد عشوائى فى أى مكان محدد فى الصورة .. كما هو موضح بالشكل التالى :



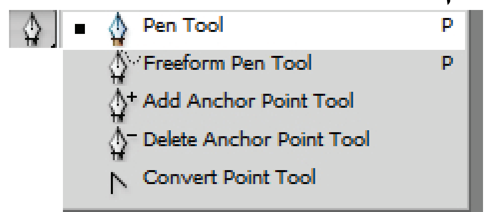
■ التحديد باستخدام أداة Magic Wand Tool



وتستخدم هذه الأداة فى تحديد منطقة معينة داخل التصميم بمجرد الضغط عليها بمفتاح الـ **Mouse** الأيسر .. كما هو موضح بالشكل التالى :



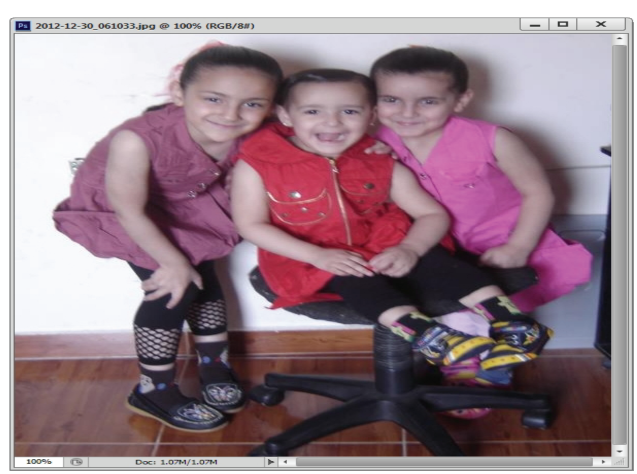
■ التحديد باستخدام أداة Pen Tool



وتعتبر هذه من أفضل وأدق أدوات التحديد فى برنامج فوتو شوب ويمكن استخدامها في قص وتحديد أجزاء دقيقة فى الصورة .. ولتنفيذ ذلك اتبع خطوات المثال التالى :

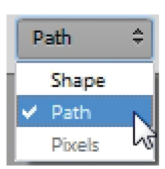
■ مثال 5 :

نقوم فى هذا المثال بقص الشخصية الموجودة فى الصورة التالية .. ونقلها على خلفية أخرى.



■ ملاحظات قبل عملية القص باستخدام أداة الـ Pen Tool

❶ إختار الأداة Paths من القائمة المنسدلة الموجودة بشريط الخيارات أولاً .. كما بالشكل التالى :



2. نقطة البداية فى عملية التحديد للقص تكون هى نفسها نقطة النهاية.

3. التحديد يكون إما فى إتجاة عقارب الساعة أو عكس عقارب الساعة.

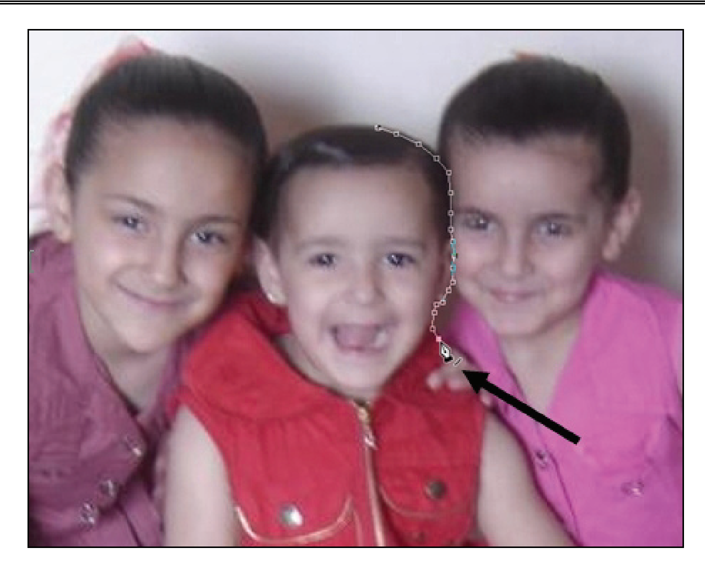
4. أثناء عملية التحديد اضغط على مفتاح **Alt** من لوحة المفاتيح لضبط دقة القص.

5. بعد الأنتهاء من عملية التحديد (القص) .. اضغط على مفتاحى **Ctrl + Enter** من لوحة المفاتيح .. وذلك لتنشيط الجزء المحدد .

من الأفضل تكبير الصورة أثناء عملية التحديد وذلك لرؤية الجزء المحدد بوضوح .

- **وبالتطبيق على المثال :**

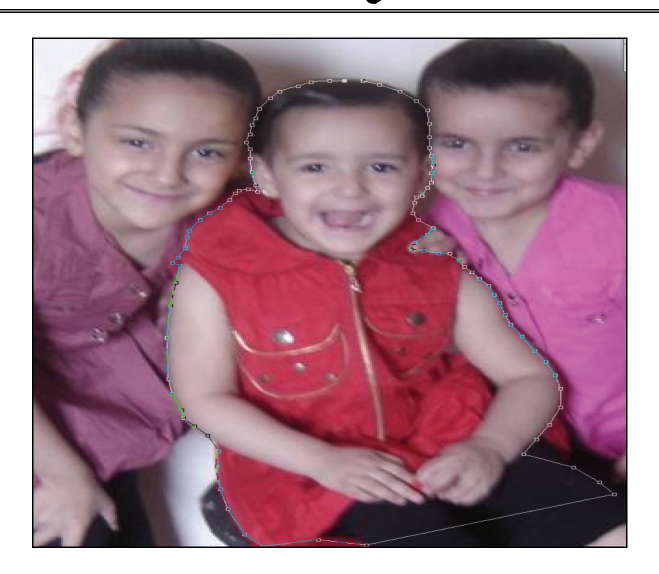
1. ضع مؤشر الـ **Mouse** للأداة **Pen Tool** داخل الصورة ، ثم إبدأ بالقص من نقطة البداية التى تريدها .. وذلك بالضغط بمفتاح الـ **Mouse** الأيسر على حدود الشكل المطلوب قصة .. ثم ترك مفتاح الـ **Mouse** .. كما بالشكل التالى :



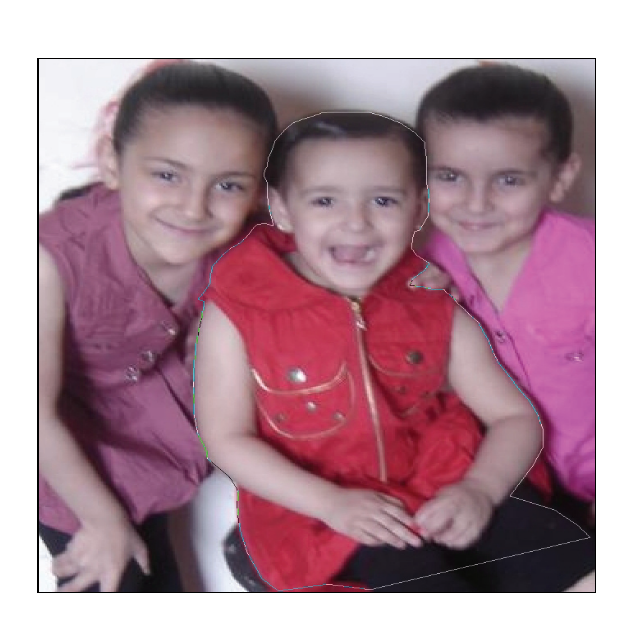
2 كـرر الخـطوة الـسابـقة أكثـر مـن مـرة (الـضغط علـى الـصورة ثـم تـرك مفتـاح الــ **Mouse** فى إتجاة حدود الشكل) .. كما بالشكل التالى :



3 كـرر الــخطوة الــسابقة مــرة أخـرى .. (إضــغط عــلى الــصورة ثـم تــرك مفتـاح الـ **Mouse** .. فى إتجاة حدود الشكل) .. كما بالشكل التالى :



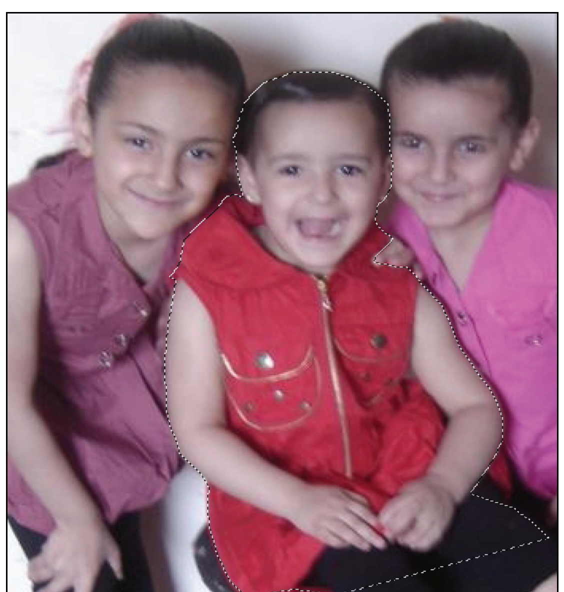
4 بعد تكرار عملية القص والتحديد كما فى الخطوات السابقة .. تكون نقطة نهاية القص هى نفسها نقطة البداية .. فيظهر الجزء الذى تم تحديدة على شكل خط دائرى حول الجزء المحدد .. كما بالشكل التالى :



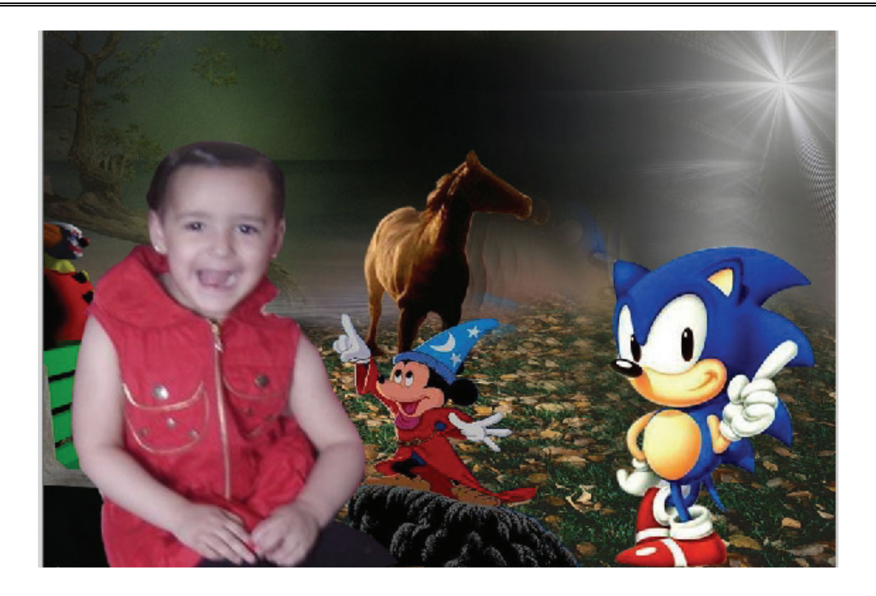


5 إضغط على مفتاحى **Ctrl + Enter** من لوحة المفاتيح لتنشيط الجـزء المحـدد ..

فتظهر الصورة بعد التحديد كما بالشكل التالى :



6 إنسخ الجزء المحدد من الشكل السابق .. ثم قم باللصق على خلفية جديدة كما بالشكل التالى :





قم بنفسك .. بعمل الآتى :

- خلفية بتدرج لونين مختلفين .
- قص شخصية من صورة ولصقها على الخلفية .
- قطع جزء مميز من الصورة بأداة Crop Tool.

الفصل الرابع

التعامل مع الطبقات

Layer

نتعلم فى هذا الفصل ..

- التعرف على الطبقات .
- تغيير أسم الطبقة .
- تحريك الطبقات فى أى إتجاة .
- ترتيب الطبقات .
- تغيير حجم الطبقة (التمديد) .
- تغيير إتجاة الطبقات (تدوير الطبقات) .
- نسخ الطبقات .
- إخفاء وإظهار الطبقات .
- التحكم فى درجة شفافية (تعتيم) الطبقات .
- إغلاق الطبقات .
- تجميع الطبقات .
- دمج الطبقات .
- إضافة طبقة جديدة .
- حذف الطبقات .

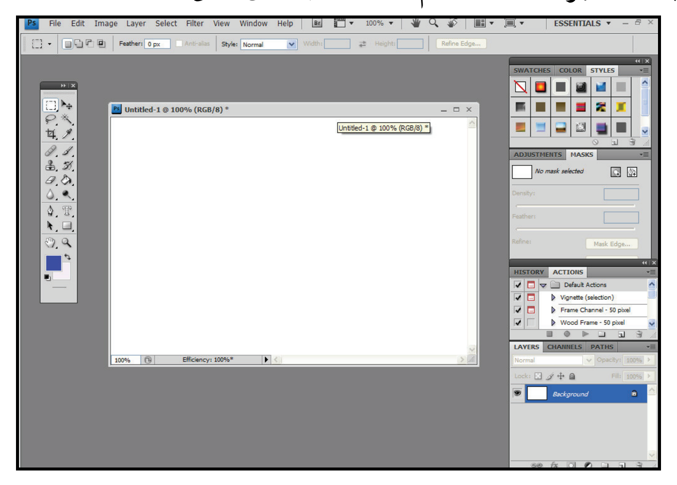
الفصل الرابع

الـتـعـامل مــع الـطـبـقـات

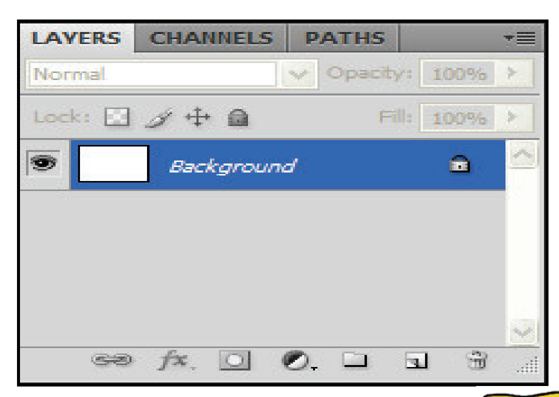
Layers

يتعامل بـــرنامج فـوتو شوب مع مجموعة من الطبقات المختلفة ، والتـى فـى النهايـة يتكـون منها التصميم النهائى .. ونجد أيضاً فى البرنـامج قائمـة Layer وهـى قائمـة متخصـصة فـى آوامر التعامل مع الطبقات .. ويمكن التعامل مع الطبقات من خلال الخطوات التالية :

1. إفتح تصميم جــديــد بالـضغط على مفتاحى Ctrl + N .. ثم حدد الحجم والمقـاس المناسب .. فتظهر صفحة التصميم .. كما بالشكل التالى :



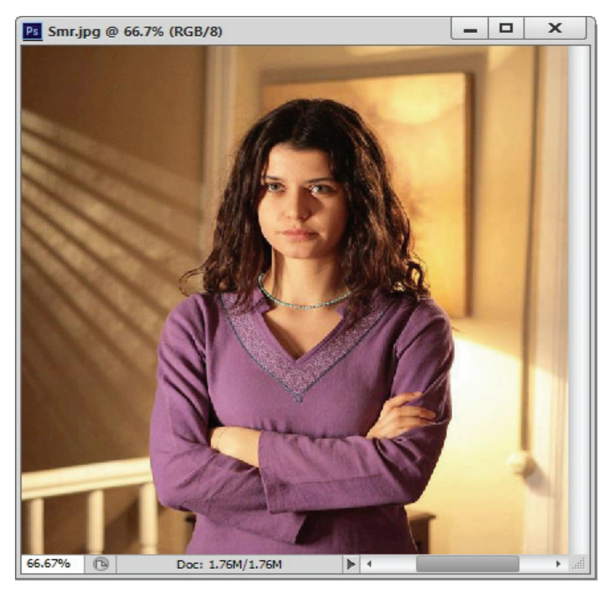
2. يظهر شـــريط الألـواح الخاص بالطبقات Background .. كما تري بالشكل التالى :



لاحظ !!

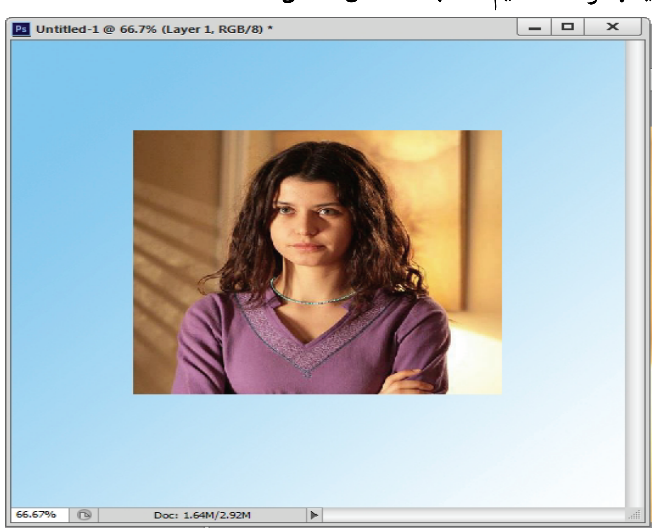
كل جزء يتم إضافتة لصفحة التصميم يظهر لنا فى لوحة الطبقات السابقة كطبقة جديدة .

3. قم باستدعاء صورة موجودة على جهاز الكمبيوتر الخاص بك .. وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + O** ، أو سحب الصورة من مكان ملف الصور ثم إفلات مفتاح الـ Mouse داخل برنامج فوتو شوب .. فتظهر لنا الصورة المستدعاة كما بالشكل التالى :



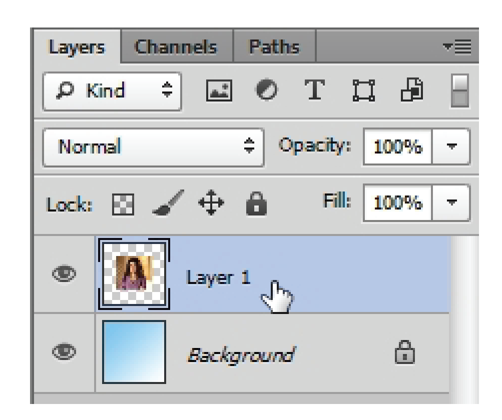
4. قم بتحديد أى جزء من الصور الموجودة .. وذلك باستخدام أداة Rectangular Marquee Tool .

5. إنسخ الجزء المحدد بالضغط على مفتاحى **Ctrl + C** ، ثم قم باللصق فى صفحة التصميم الجديدة الفارغة .. وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + V** ... فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :





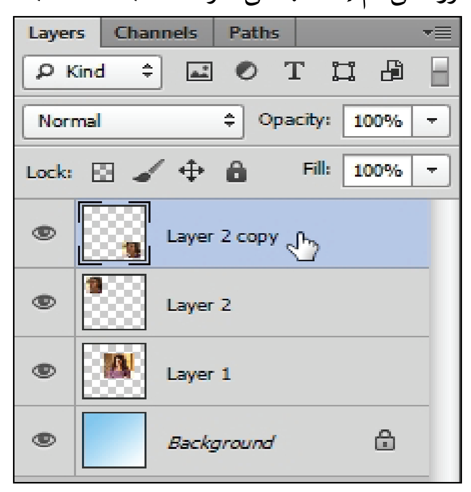
بعد إضافة الطبقة الجديدة للتصميم تظهر هذه الطبقة فى لوحة الطبقات كما بالشكل التالى :



ويـمكن أيـضاً إضــافة طبقـة أخرى لنفس التصميم .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



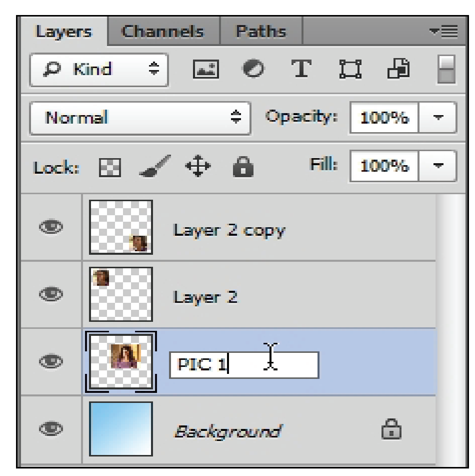
كـما تظهر أيضاً الصور التى تم إضافتها فى لوحة الطبقات كما بالشكل التالى :



•• وبعد أن تعرفنا على الخطوات الأساسية فـى وضـع الطبقـات داخـل التـصميم .. سـوف نتعرف الآن على كيفية التعامل مع المهارات الخاصة بالطبقات .

■ تغيير اسم الطبقة :

1 إضغط مرتين بمفتاح الـ Mouse الأيسر على الطبقة المطلوب تغيير الاسم لها كما بالشكل التالى :

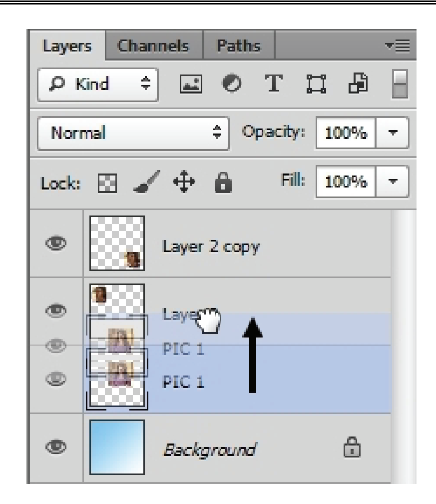


2 أكتب الاسم الذي تريده للطبقة .. وهكذا لباقى الطبقات .

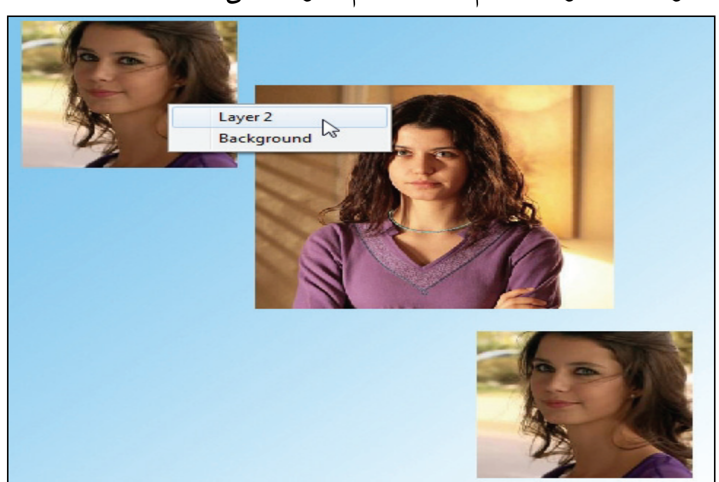
■ تحريك الطبقات فى أى إتجاه :

يمكن تحريك الطبقات بأكثر من طريقة منها :

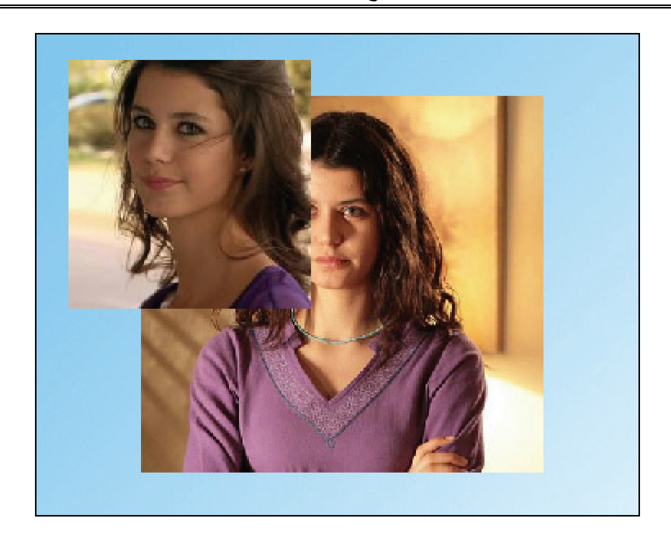
1 إختار أداة Move Tool من صندوق الأدوات ثم التحرك بمؤشر الـ Mouse لأعلى أو لأسفل حسب الاتجاه المطلوب التحريك إليه كما بالشكل التالى :



❷ يمكن تحريك الطبقات أيضاً عن طريق الضغط بمفتاح الـ Mouse الأيمن على الطبقة المطلوب تحريكها في مساحة العمل داخل التصميم .. فتظهر قائمة مختصرة .. اختار منها اسم الطبقة .. ثم تحريكها في أى إتجاة كما بالشكل التالى :



- قم بتحريك الطبقة بمؤشر الـ Mouse كما بالشكل التالى :

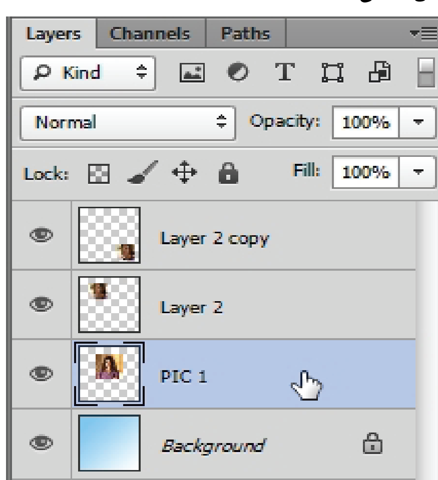


■ ترتيب الطبقات :

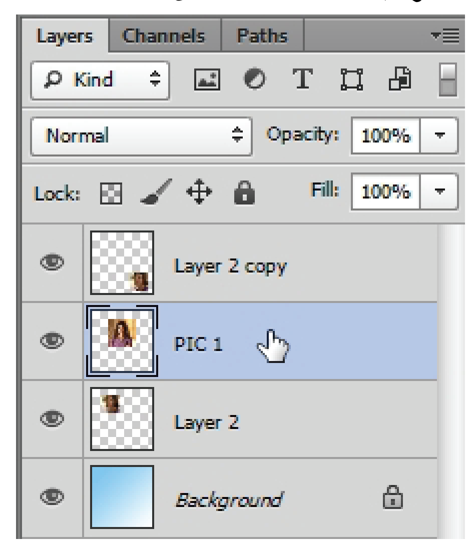
فى هذه الخطوة يتم ترتيب الطبقات الموجودة بالتصميم إما للأمام أو للخلف .. وذلك بإحدى الطريقتين كما يلي :

ـ الطريقة الأولى :

تحديد الطبقة من لوحة الطبقات .. ثم تحريكها لأعلى أو لأسفل بالـ Mouse حسب الإتجاه المطلوب كما بالشكل التالى :



فتظهر الطبقات بعد الترتيب .. كما بالشكل التالى :

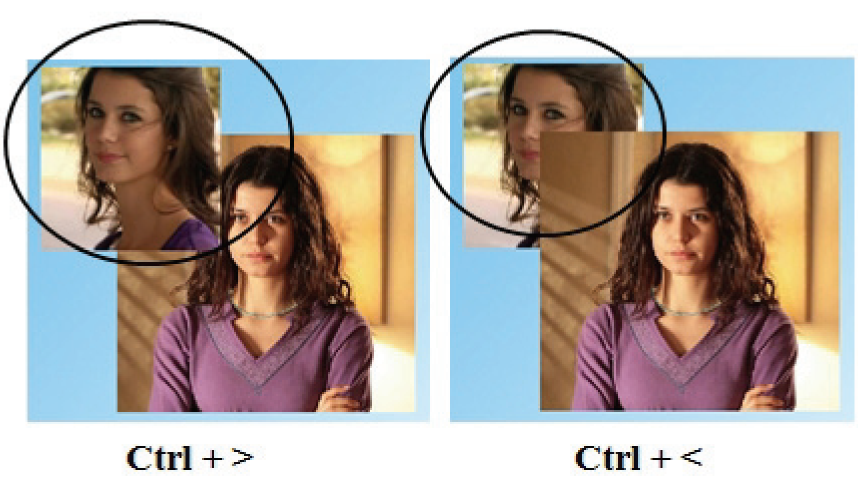


ـ الطريقة الثانية :

وذلك عن طريق إستخدام إختصارات لوحة المفاتيح كما يلى :

- بالضغط على مفتاحى "ج" **Ctrl + >** يتم تحريك الطبقة للأمام .
- بالضغط على مفتاحى " د " **Ctrl + <** يتم تحريك الطبقة للخلف .

كما تظهر الطبقات بعد الترتيب بالشكليين التاليين :



Ctrl + > **Ctrl + <**



يمكن تحديد أى طبقة تلقائياً دون إختيارها من لوحة الطبقات .. وذلك بتنشيط الخيار

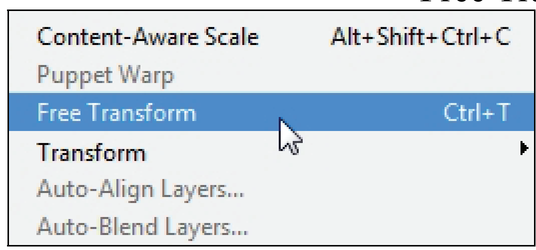


Auto Select .. الموجود بشريط الخيارت أعلى نافذة البرنامج .. وبمجرد الضغط بمفتاح الـ Mouse .. على أى طبقة يتم تحديدها تلقائياً .

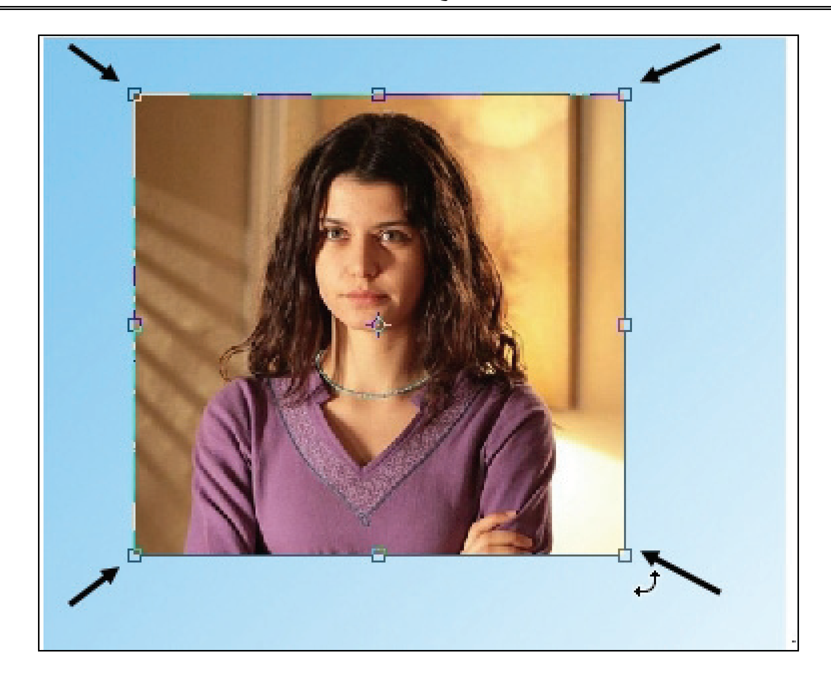
■ **تغيير حجم الطبقة (تمديد الطبقة) :**

فى هذه الخطوة يتم عمل تمديد للطبقة (إتساع أو تضيق حجم الطبقة ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

1. حدد الطبقة المطلوب تغيير حجمها ، وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + T** من لوحة المفاتيح .. أو من خلال القائمة Edit ثم اختار الأمر Free Transform



2. يظهر التصميم كما بالشكل التالى



3 قم بعمل تمديد (تكبير أو تصغير) للصورة المحددة فى أى إتجاة وذلك بالضغط بمفتاح الماوس علي أي من المربعات الصغيرة و السحب ثم الإفلات بعد التمديد لتتم عملية التكبير أو التصغير .



- أن تتم عملية التمديد للصورة فى أى زاوية من الزوايا الأربعة المحددة فى الشكل السابق... وذلك للحفاظ على أبعاد الصورة سواءً كانت طولاً أو عرضاً.
- أثناء عملية التمديد يتم الضغط على مفتاح **Shift** من لوحة المفاتيح وذلك للحفاظ على دقة وجودة الصورة.

4- يظهر التصميم بعد عملية التمديد كما بالشكل التالى :



■ **تغيير إتجاة الطبقات (تدوير الطبقات) :**

يمكن تغيير إتجاة الطبقات باتباع الخطوات التالية :

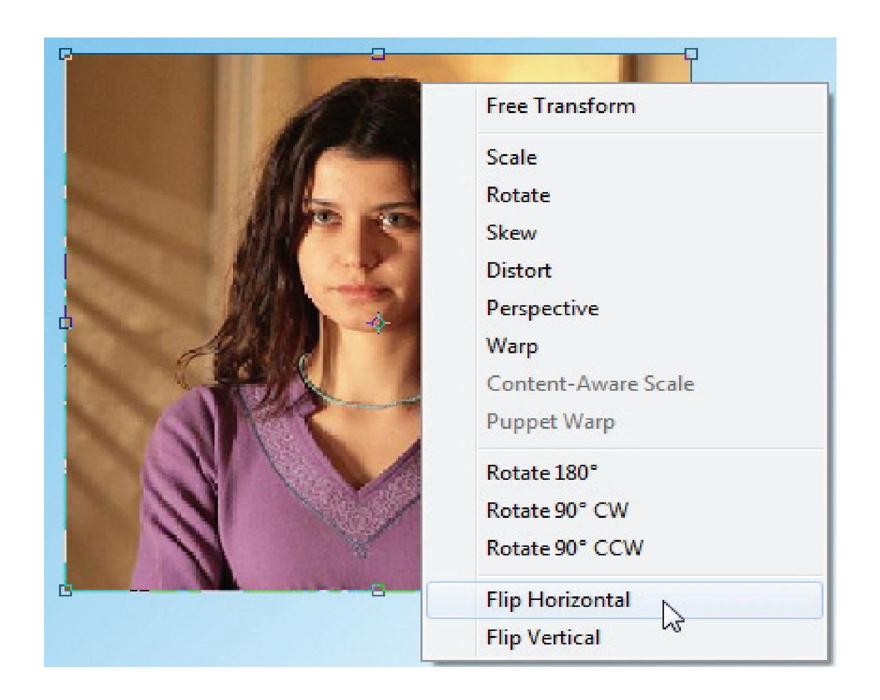
1- حدد الطبقة ثم اضغط على مفتاحى **Ctrl + T** .

2- قم بدوران أو لف الطبقة فى أى إتجاة كما بالشكل التالى :

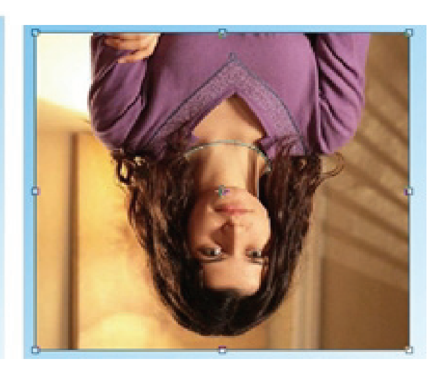


3 بـعـد الانـتـهـاء مـن عمـلية تـمديـد أو تدوير الطبقة اضغط مفتاح **Enter** .

ويمكن أيضاً تغيير إتجاة الطبقات بطريقـة أخـرى .. أن يـتم تحديـد الطبقـة بالـضغط علـى مفتاحى **Ctrl + T** .. ثم الضغط بمفتاح الـ Mouse الأيمن على الجزء المحدد فتظهـر قائمة مختصرة كما بالشكل التالى :



- إختار إتجاة الدوران المناسب من القائمة المختصرة السابقة .. فتظهـر الطبقـات كمـا بالأشـكال التالية :



Rotate 180⁰





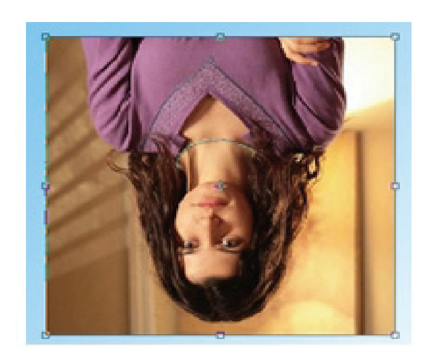
Rotate 90⁰ CW



Rotate 90⁰ CCW



Flip Horizontal



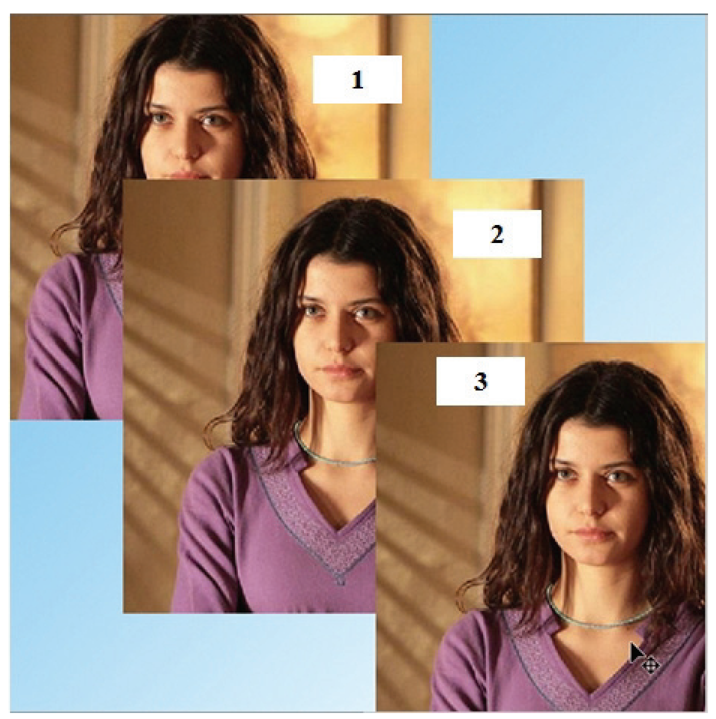
Flip Vertical

■ نسخ الطبقات :

لنسخ وتكرار الطبقات .. اتبع أحد الخطوات التالية :

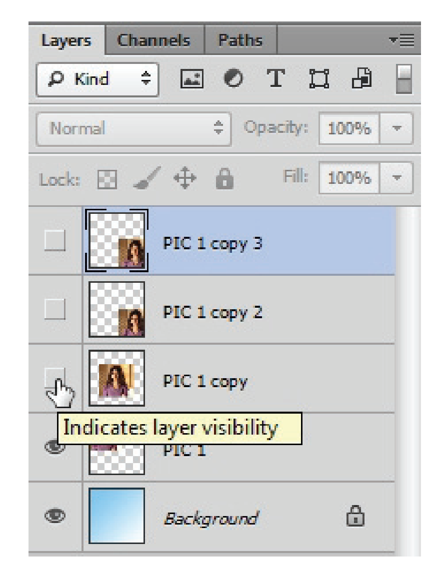
- حـــدد الـطبـقـة الـمطلوب نـسخـها .. ثـم اضـغـــط عـلـى مـفـتاحـى **Ctrl + C** للنسخ ، ثـم اضغط على مفتاحى **Ctrl + V** للصق .

- أو باستخدام أداة Move Tool مـن صـندوق الأدوات إسـحب الطبقـة فـى أى إتجـاة .. وأثناء السحب إضغط عــلى مفتاح **Alt** من لـــوحة المفاتيح .. فتتم عمليـة النـسخ .. كمـا بالشكل التالى :



■ إخفاء وإظهار الطبقات داخل التصميم :

- يمكن إخفاء أى طبقة على التصميم وذلك بالضغط فوق أداة العين التالية من لوحـة الطبقات كما بالشكل التالى :



- يظهر التصميم بعد إخفاء الطبقات كما بالشكل التالى :

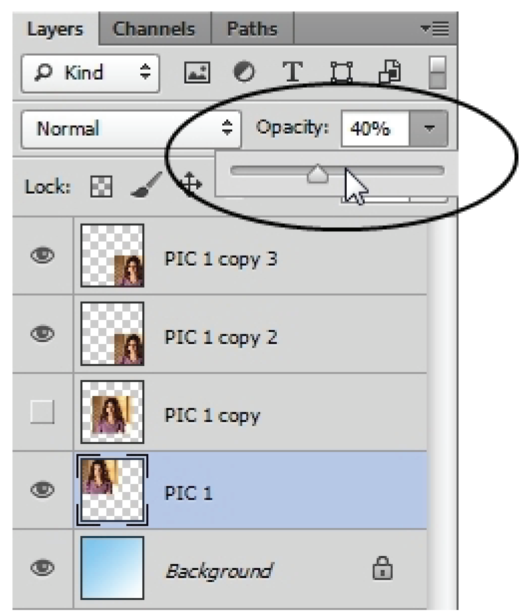




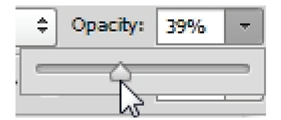
لإظهار الطبقات المخفية مرة أخرى.. إضغط على أداة العين مرة أخرى من لوحة الطبقات .

■ التحكم فى درجة شفافية (تعتيم) الطبقات :

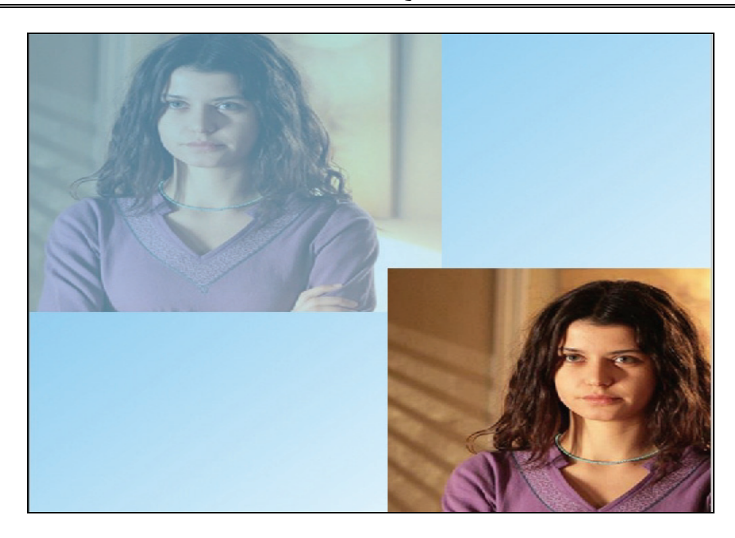
يتم التحكم فى درجة شفافية الطبقات بالدرجة المناسبة .. وذلك من خلال الأمر Opacity من لوحة الطبقات .. كما بالشكل التالى :



• إسحب المؤشر الموجود أسفل كلمة Opacity بالدرجة المناسبة للشفافية كما بالشكل التالى :

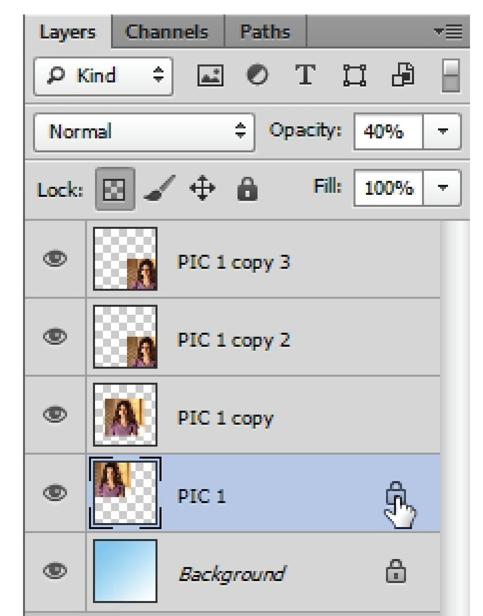


• يظهر تأثير درجة الشفافية (التعتيم) كما بالشكل التالى :



■ إغلاق الطبقات :

يـمكن إغـــلاق الطبقات .. وذلك بالضغط على أداة Lock: مـــن لوحـة الـطبقات فيتم إغــلاق الطبقة .. ولا يتم تحريكها من على التصميم كما بالشكل التالى :

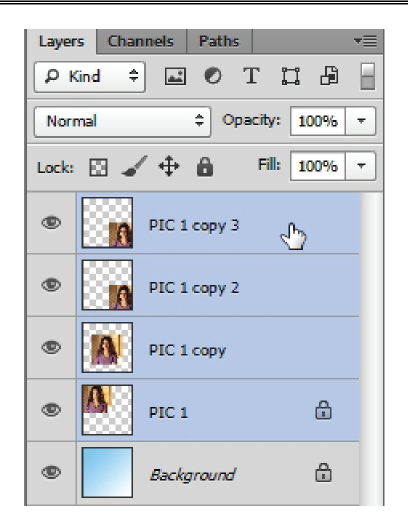




لإعادة تحريك الطبقات مرة أخرى (فك القفل) .. إضغط على أداة القفل مرة أخرى من لوحة الطبقات .

■ **تجميع الطبقات :**

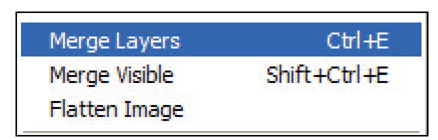
ولتجميع الطبقات كلها معاً للتحرك بها مرة واحدة ، أو إضافة أى مؤثر عليها .. حدد كل طبقة بالـ Mouse من لوحة الطبقات .. وذلك بالضغط على مفتاح **Shift** من لوحة المفاتيح أثناء عملية التحديد .. كما هو موضح بالشكل التالى :



■ دمج الطبقات :

يمكن دمج أكثر من طبقة معاً في طبقة واحدة ، ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

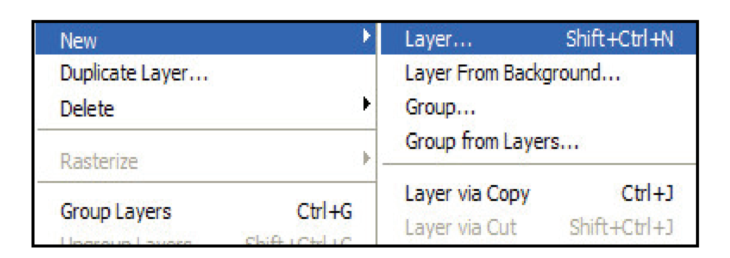
1. حدد عدد الطبقات المطلوب دمجها من لوحة الطبقات .
2. إضغط على مفتاحي **Ctrl + E** من لوحة المفاتيح .. أو من قائمة Layer اختار الأمر Merge Layer ..



- Merge Layers .. دمج الطبقات المحددة على التصميم.
- Merge Visible .. دمج كل الطبقات الموجودة بالتصميم.
- Flatten Image .. دمج كل الطبقات الوجودة بالتصميم الظاهرة والمخفية.

■ إضافة طبقات جديدة :

لإضافة طبقات جديدة داخل التصميم اضغط على مفاتيح **Shift + Ctrl +N** من لوحة المفاتيح ، أو من قائمة Layer اختار الأمر New .. ثم من القائمة الفرعية اختار Layer ..

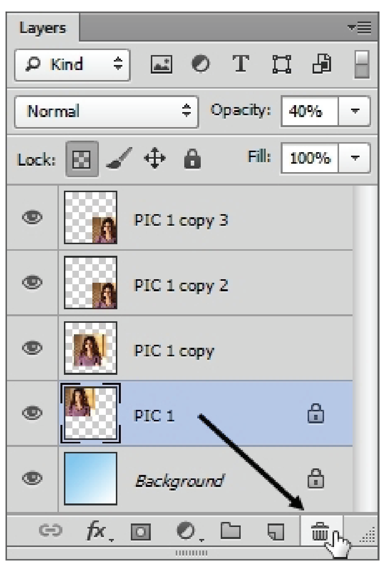


■ حذف الطبقات :

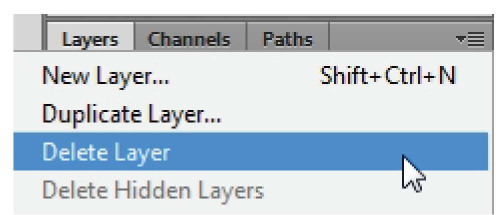
يمكن حذف الطبقات من القائمة Layer ..اختار الأمر Delete ثم من القائمة الفرعية Layer ..

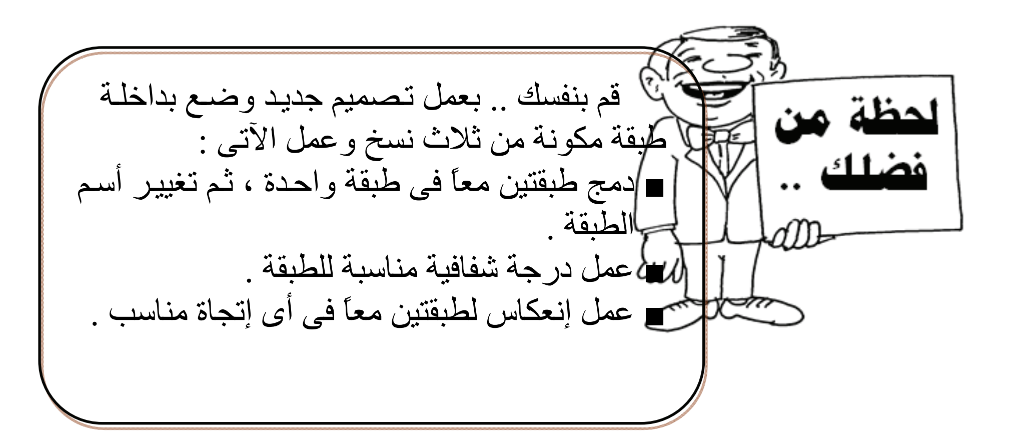


• أو يتم حدد الطبقة من لوحة الطبقات .. ثم السحب بالـ Mouse إلى سـلة المحذوفات الموجودة فى أسفل لوحة الطبقات .. كما بالشكل التالى :



• أو يمكن إظهار قائمة خاصة بخيارات خواص الطبقات وذلك بالضغط على المربع الظاهر أعلى يمين لوحة الطبقات .. فتظهر قائمة .. اختار منها الأمر Delete Layer .. كما بالشكل التالى :





الفصل الخامس
التعامل مع النصوص
وتصميم الإعلان

نتعلم فى هذا الفصل ..

- التعرف على طريقة كتابة النصوص .
- التعرف على قائمة الخطوط .
- تغيير سمك الخط .
- تغيير حجم الخط .
- محاذة الكتابة .
- تغيير لون الخط .
- مؤثرات النصوص .
- تصميم لوحة إعلانية .

الفصل الخامس

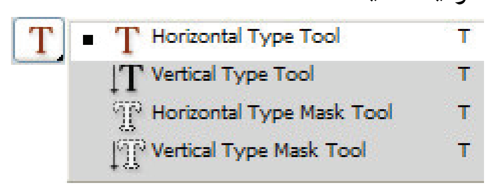
التـعـامـل مـع الـنـصـوص

وتـصـمـيم الإعـلان

الهدف من هـذا الـفصـل هو تـعلم كيفية كـتـابة النصـوص داخــل بـرنـامـج فوتـو شـوب .. وذلك بغرض تـصميم الإعلانات واللوحات واللافتات الإعلانية وكذلك تصميم الكروت الشخصية .

ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

1. إفتح صفحة تصميم جديدة .
2. اضغط بمفتاح الــ Mouse الأيمـن علـى أداة الكتابـة من صـندوق الأدوات فتظهر القائمة الفرعية التالية :



3. اختار الأداة Horizontal Type Tool .

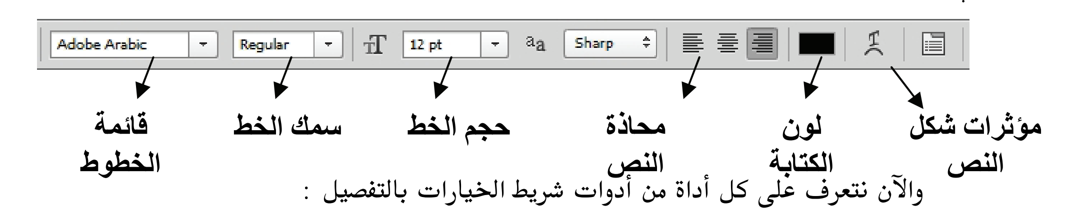
أما باقى خيارات قائمة الكتابة السابقة فهى كما يلى :

- Horizontal Type Tool ... وهـو أمــر الكتابـة فـى إتجـاة أفقـى .. أى فـى شكل صف .
- Vertical Type Tool... وهــو أمــرالكتابة فى إتجاة رأسـى .. أى فـى شـكل عمود .

- Horizontal Type Mask Tool ... وهو أمرالكتابة الأفقية المفرغة من الـداخل
.

- Vertical Type Mask Tool..وهو أمر الكتابة الرأسية المفرغة من الداخل.

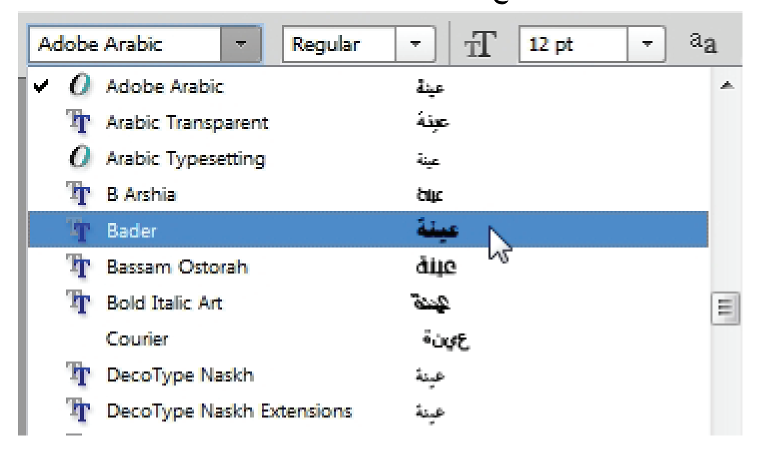
•• نتعرف الآن عـلى شـريـط الـخيارات الـخاص بأداة كـتـابة الـنـصوص كما بالشكل التالى
:



والآن نتعرف على كل أداة من أدوات شريط الخيارات بالتفصيل :

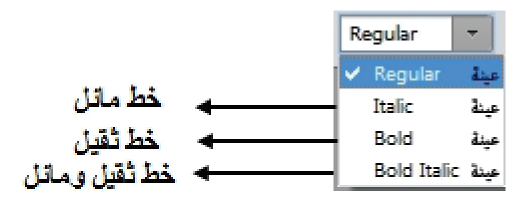
■ قائمة الخطوط :

وهى القائمة المنسدلة الخاصة بأنواع الخطوط الخاصة بالكتابة كما بالشكل التالى :



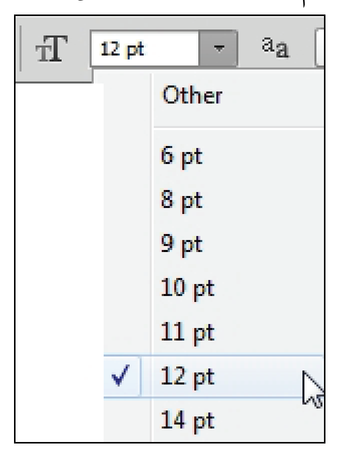
■ قائمة سمك الخط :

وهى قائمة توضح سمك الخط كما بالشكل التالى :

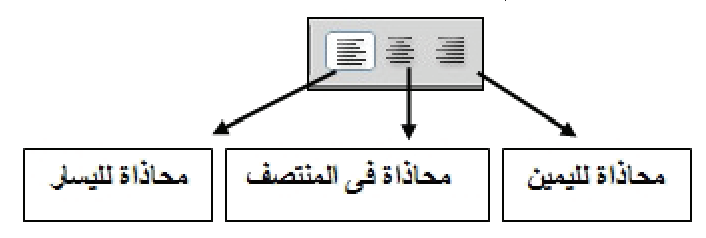


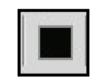
■ **قائمة حجم الخط :**

وهى قائمة تحتوى على حجم الخط كما بالشكل التالى :



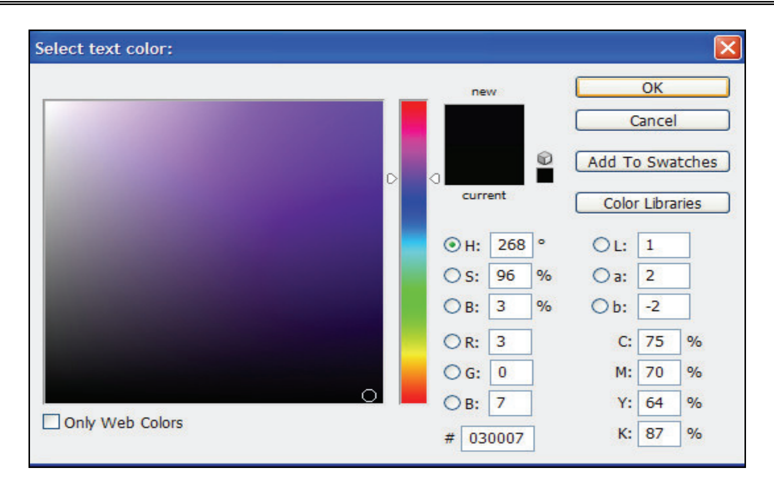
■ **محاذاة الكتابة ..**





مربع الألوان :

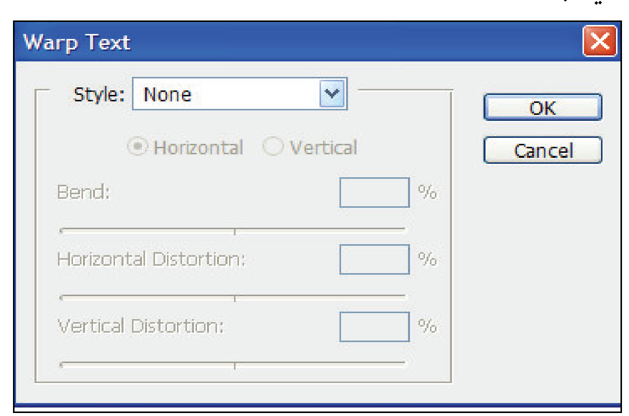
وهو المربع الخاص بتحديد اللون المستخدم فى الكتابة وبالضغط المزدوج عليه تظهر قائمة إختيار اللون كما بالشكل التالى :



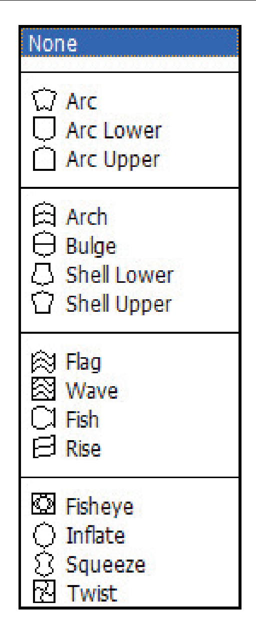
إختار اللون المناسب للكتابة .. ثم اضغط مفتاح **OK** .

أداة مؤثرات النصوص :

وهي الأداة خاصة بتحديد مؤثرات النصوص (نمط ميل النصوص) ... وبالضغط عليها تظهر القائمة التالية :



- إضغط على القائمة المنسدلة Style .. فتظهر قائمة أشكال ميل النص التالية :



وهـى أداة إخـتيار الأشــكـال المختلفة للكتابة .. وبالضغط عليها تظهر القائمة التالية :

CHARACTER PARAGRAPH

اختيار شكل الخط

اختيار حجم الخط

تمديد النص فى إتجاة رأسى

مستوى إرتفاع وإنخفاض النص

لغة كتابة النص

مؤثرات خاصة بكتابة النص

درجة حدية أطراف الحروف

اختيار لون النص

اختيار نمط الخط

ضبط المسافات بين الأسطر

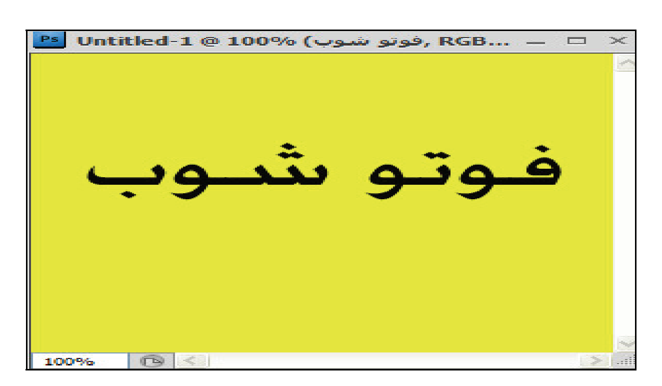
ضبط المسافات بين الحروف

تمديد النص فى إتجاة أفقى

وبعد أن تعرفنا على الخيارات المختلفة بشريط أدوات تنسيق النص ، نقوم الأن بالكتابة داخل صفحة التصميم ..

■ **مثال** 1 :

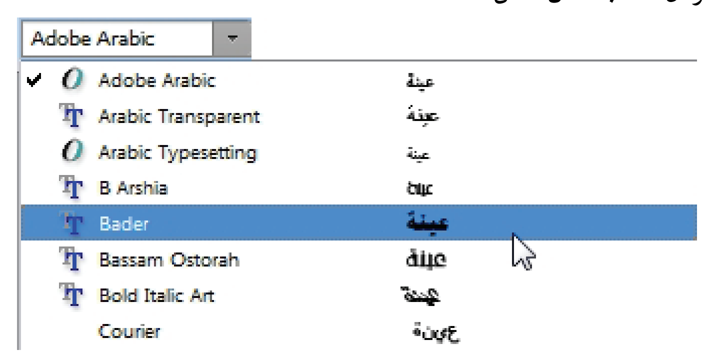
1. إفتح تصميم جديد ، ويكون المقاس 15Cm× 15 Cm .
2. إختار أداة كتابة النصوص T من صندوق الأدوات ، ثم ضع مؤشر الكتابة فى المكان المناسب وكتابة النص التالى باللغة العربية فى إتجاة أفقى كما يظهر بالشكل التالى :



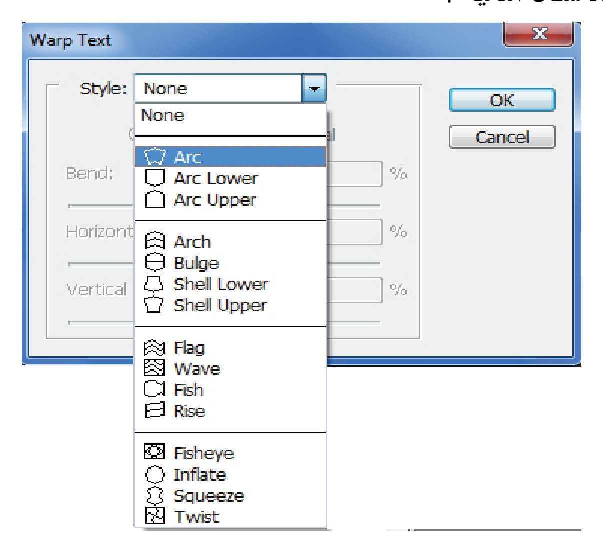
3. حدد النص المكتوب .. كما بالشكل التالى :



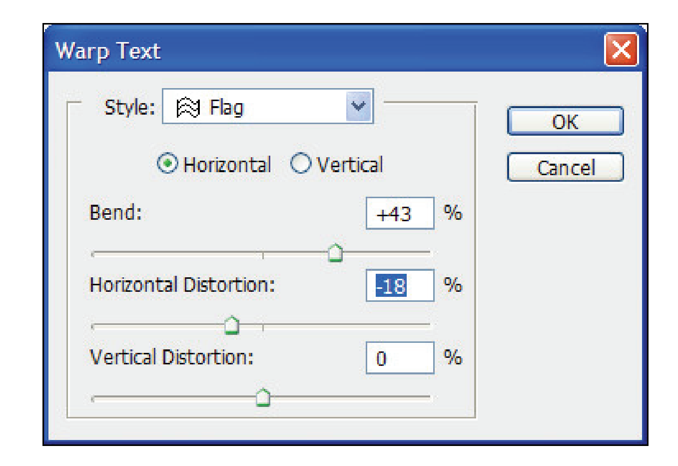
4 إختار الخط المناسب من القائمة المنسدلة الموجودة بشريط خيارات أدوات كتابة النصوص كما بالشكل التالي :



5 إضغط على الأداة من شريط الخيارات لتغيير شكل الخط .. فتظهر قائمة إختيار الأشكال التالية :



6 وبعد إختيار النمط المناسب لميل الخط تظهر القائمة الخاصة باختيار درجة ميل النص كما بالشكل التالي :



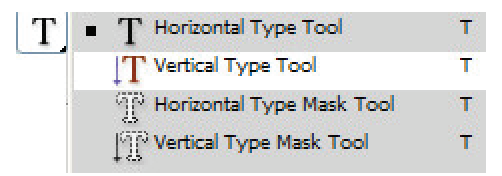
وبعد اختيار الدرجة المناسبة للنص .. يظهر النص كما بالشكل التالى :



■ مثال 2 :

نقوم فى هذا المثال بكتابة النص باللغة الإنجليزية في اتجاه رأسي ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

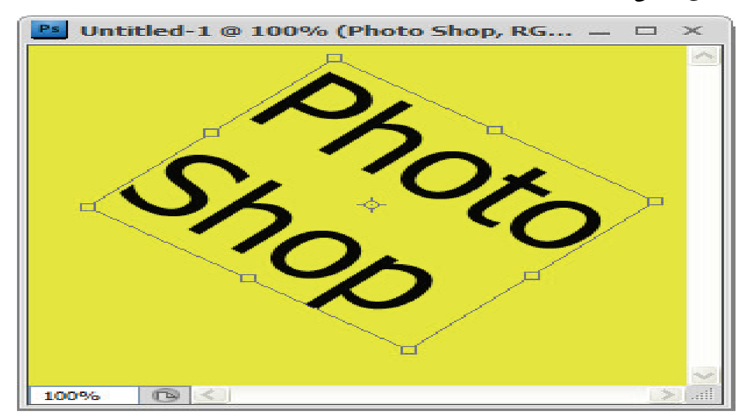
❶ اختار أداة كتابة النصوص Vertical Type Tool من صندوق الأدوات كما بالشكل التالى :



2 أكتب النص المناسب فى صفحة التصميم .. فيظهر النص بعد الكتابة كما بالشكل التالى :



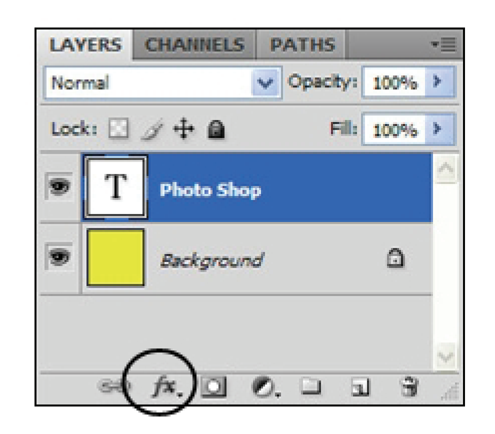
3 حدد النص .. وذلك بالضغط على مفتاح **Ctrl + T** .. ثم لف النص كما بالشكل التالى :



■ **مثال 3 :**

نقوم فى هذا المثال بعمل ظل ومؤثر للنص والتعامل معه كطبقة على صفحة التصميم .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

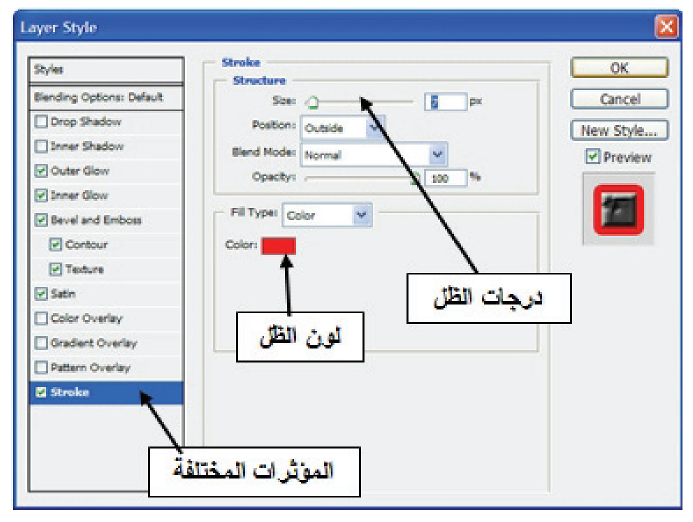
1 إضغط على أداة fx من لوحة الطبقات .. كما بالشكل التالى :



2 إضغط على أداة fx من لوحة الطبقات السابقة .. تظهر القائمة التالية :



3 إختار الأمـر Stroke .. فـتظـهر قائمة المؤثرات كما بالشكل التالى :



وبعد اختيار المؤثرات المناسبة للنص يظهر التصميم .. كما بالشكل التالى :





المؤثر السابق هو مؤثر خاص بالطبقات بجميع أنواعها سواء كانت صور أو نصوص أو خلفيات .

■ **مثال 4 :**

فى هذا المثال نقوم بتصميم يفطة بمساحة 1.5 متر × 1 متر بعنوان " دار البراء للنشر " .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

1. إفتح صفحة تصميم جــديدة .. بالـضغـط عـلى مفتاحى **Ctrl + N** .
2. حدد مساحة التصميم وهى 150 Cm عرض و 100 Cm طول .
3. إنسخ خـلفية من تصميم أخـــر.. ثم إلصق الخلفية عــلى صـفحة التـصميم الجديـدة كمـا بالشكل التالى :



4. قم بإضافة الطبقات التالية (النصوص / الصورة) على لوحـة التــصميم الــسابقة .. كما تعلمت سابقاً في وذلك باستخدام أداة الكتابة T مـن صندوق الأدوات .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :





يحتوى التصميم السابق على 3 طبقات (صورة الخلفية ، والنص المكتوب ، وصورة الكتب) .



قــم بنفسك ..

- بتــصميم غــلاف كتــاب ويكــون المقــاس 17Cm × 24 Cm
  ويكون عنوان الكتاب Photoshop CS 6
- حدد الخط واللون المناسب .
- حدد الصور المناسبة المصاحبة للكتاب .

الفصل السادس

الرسم الحر باستخدام برنامج Photoshop

نتعلم فى هذا الفصل ..

- الرسم الحر باليد باستخدام الأداة Brush Tool .
- رسم إطار للخلفية .
- الرسم الهندسى باستخدام Photoshop .
- رسم الأشكال الجاهزة .

الفصل السادس

الرسم الحر باستخدام برنامج

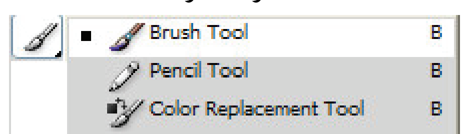
Photoshop

الكثير منا يمتلك موهبة الرسم ، فلا تتوافر الإمكانيات من أدوات الرسم وورق ولوحات وألوان والبعض الأخر لايمتلك موهبة الرسم ولكن يعشق الفن المرسوم ويتمنى أن يرسم ، ولكن المشكلة هى عدم توافر الخامات الخاصة بالرسم .

برنامج فوتو شوب عندة الحل السحرى لصقل هذه الموهبة .. ففى هذا الفصل نتعلم خطوات الرسم الحر .. فهناك الأدوات المختلفةالموجودة داخل البرنامج والتى يمكن إستخدامها فى الرسم .. حيث يمكن توضيح ذلك من خلال بعض الأمثلة والرسومات البسيطة فى هذا الفصل .

•• ولتنفيذ الرسم الحر .. اتبع الأتى :

– إختار الأداة Brush Tool من صندوق الأدوات .

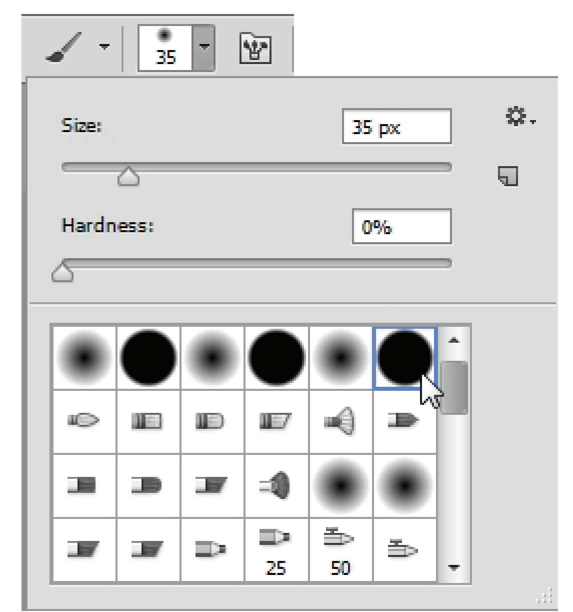


- وبعد إختيار أداة Brush Tool .. يظهر التنسيق الخاص بهذه الأداة على شريط الخيارات كما بالشكل التالى :



- Opacity .. درجة شفافية (تعتيم) اللون على صفحة الرسم .
- Flow .. درجة تعويم اللون المرسوم على صفحة الرسم .

أما القائمة المنسدلة Brush فيتم منها اختيار السمك المناسب لأداة الـــرسم علـى صـفحة الرسم .. كما بالشكل التالى :





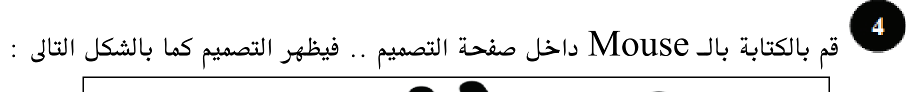
يمكن تـكبير دائـرة الـرسم عـلى الشاشة وذلك بالـضغط عـلى مـفتـاح > ، أو (د) ... ويمكـن التـصغير بالـضغط علـى مفتـاح < ، أو (جـ) مـن لوحـة المفاتيح .

■ مثال 1 :

نتعلم فى هذا المثال .. الكتابة بخط اليد .. ولتنفيذ ذلك ، اتبع الخطوات التالية :

1. إفتح صفحة رسم أو تصميم جديدة كما تعلمت فى أمثلة الفصول السابقة .
2. إختار الأداة Brush Tool من صندوق الأدوات .

3 حدد اللون المناسب .. وليكن اللون الأسود من صندوق الألوان .



4 قم بالكتابة بالـ Mouse داخل صفحة التصميم .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :

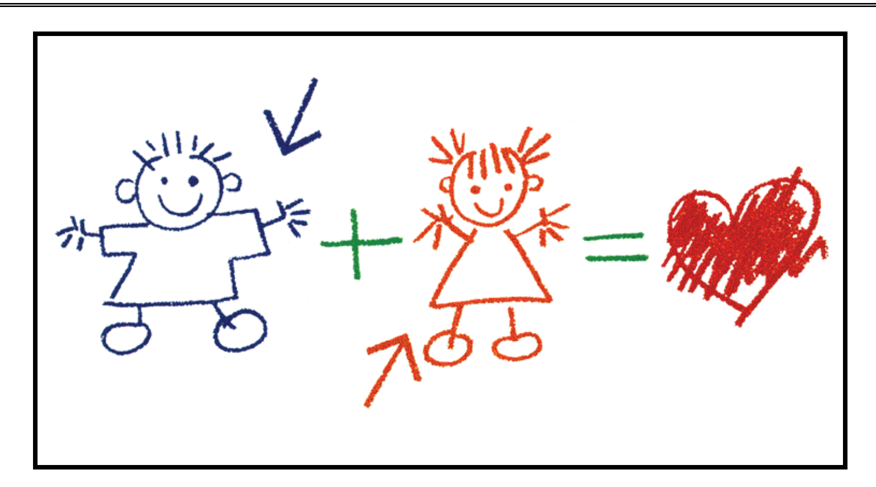




أثناء الكتابة أو الرسم باستخدام أداة Brush Tool يتم الضغط على المفتاح الأيسر للـ Mouse ، ثم الإفلات بعد الانتهاء من الكتابة أو الرسم .

■ **مثال 2 :**

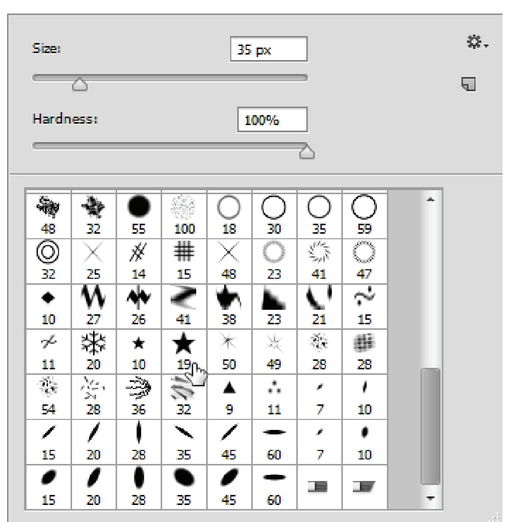
نقوم فى هذا المثال .. برسم مجموعة من الأشكال البسيطة باستخدام أداة Brush Tool .. وذلك بالضغط على المفتاح الأيسر للـ Mouse .. ثم رسم الأشكال التالية :



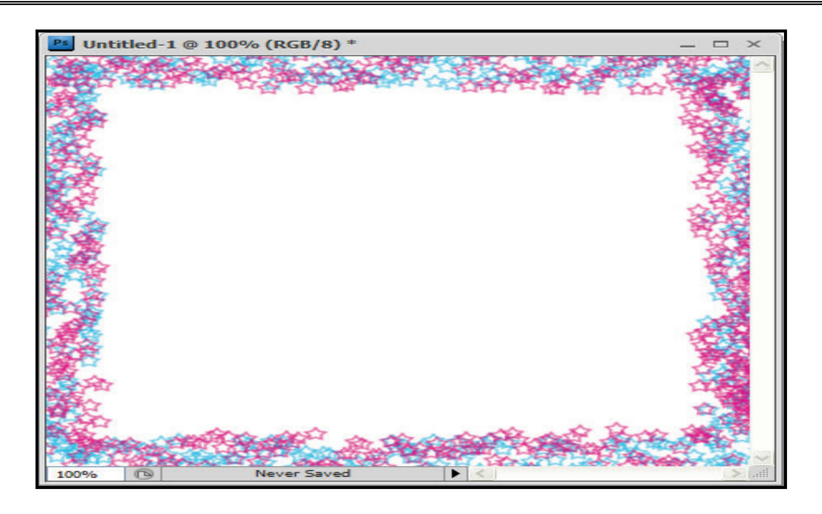
■ **مثال 3 :**

فى هذا المثال نقوم برسم إطارات يتم وضع الصور بداخلها .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

❶ اختار أداة النجمة من أشكال الأداة Brush .. كما بالشكل التالى :

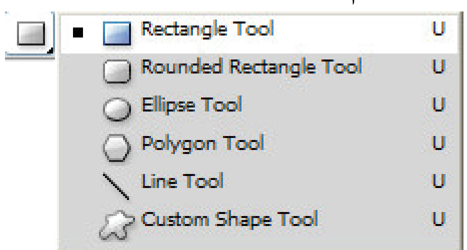


❷ إختار اللون المناسب .. ثم قم بالرسم حول حواف صفحة التصميم .. فيظهر الإطار كما بالشكل التالى :



■ رسم الأشكال الهندسية باستخدام برنامج فوتو شوب :

من خبايا وأسرار برنامج " فوتو شوب " هو عمليات الرسم الهندسى الحر وذلك باستخدام أدوات الرسم البسيطة .. وباستخدام أداة من صندوق الأدوات كما بالشكل التالي :

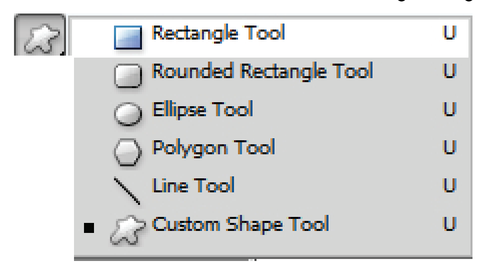


- Rectangle Tool... تستخدم لـرسم مستطيل أو مربع متساوى الأضلاع.
- Rounded Rectangle Tool... تستخدم لرسم مستطيل ذات حواف دائرية.
- Ellipse Tool ... أداة رسم الحلقة أو الشكل الدائرى والبيضاوى.
- Line Tool... لرسم مجموعة من الخطوط.
- Custom Shape Tool... ويظهر بها مجموعة من الأشكال الجاهزة داخل البرنامج.

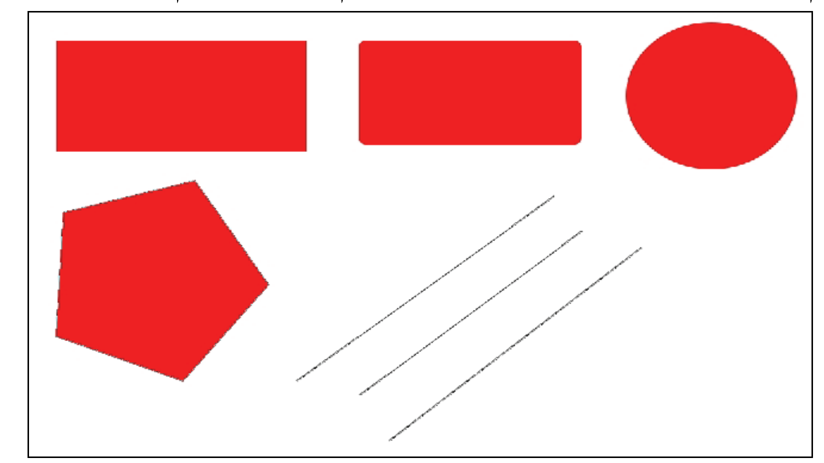
ويمكن إستخدام الأدوات السابقة من خلال بعض الرسومات فى الأمثلة التالية :

■ مثال 4 :

نتعلم فـى هـذا الـمثـال .. رسـم مجموعـة مـن الأشـكال الــهندسية حيـث يـتم إختيـار الأدوات التالية من صندوق الأدوات :



- قم بسحب وترك الـ Mouse فى صفحة التصميم .. فيظهر الرسم كما بالـشكل التالى :

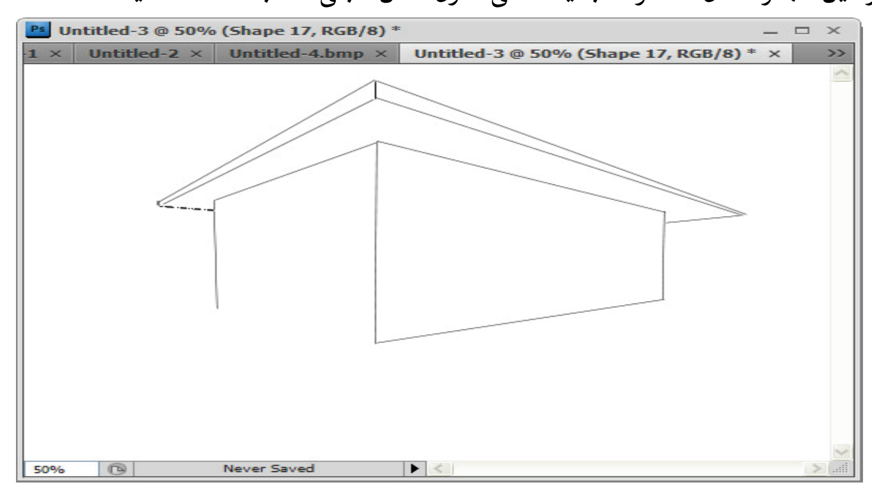




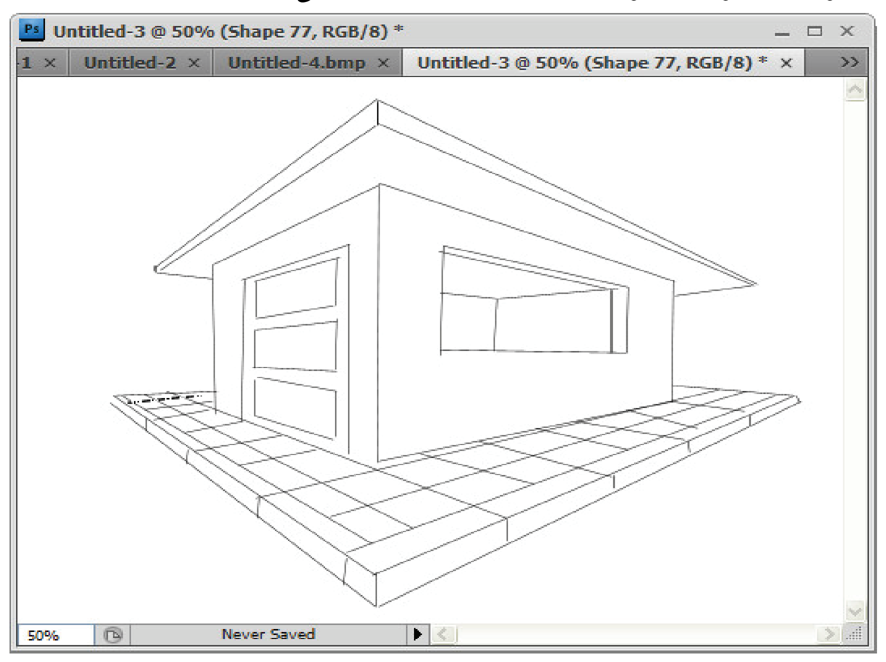
عند رسم كل خطوة باستخدام أي شكل هندسي يتم إحتسابها طبقة من ضمن طبقات التصميم.

■ مثال 5 :

باستخدام أداة Line Tool .. نقوم برسم مجموعة من الأشكال الهندسية .. قم بتوصيل مجموعة من الخطوط البسيطة التى تكون شكل المبنى كما بالأشكال التالية :

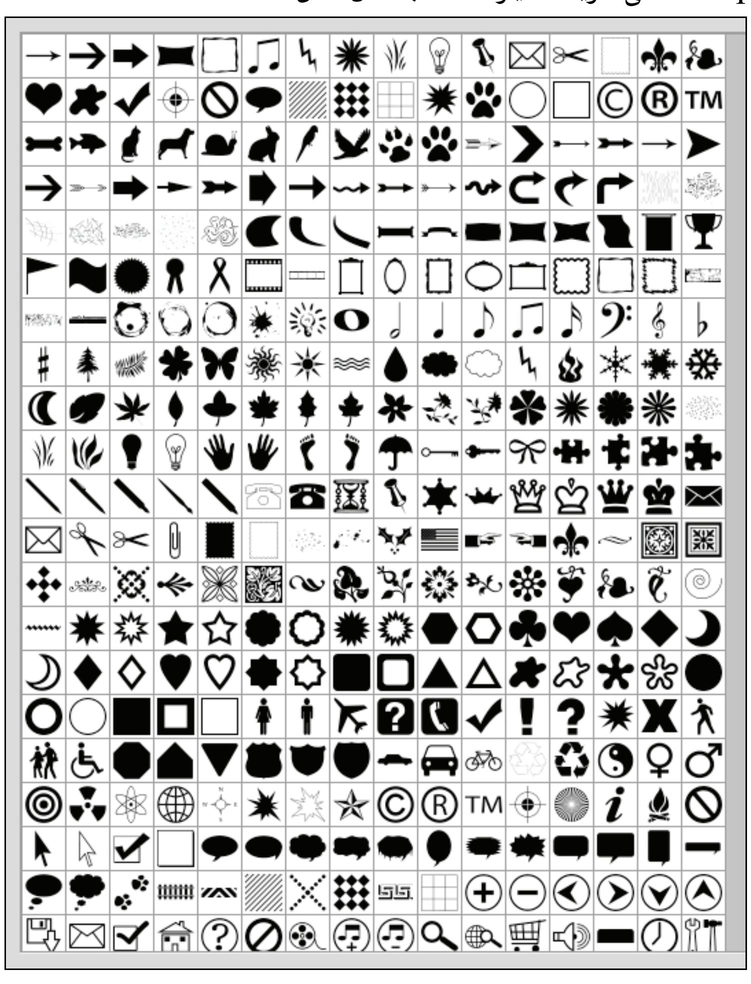


وبعد توصيل مجموعة الخطوط السابقة نصل إلى الشكل الهندسى التالى :



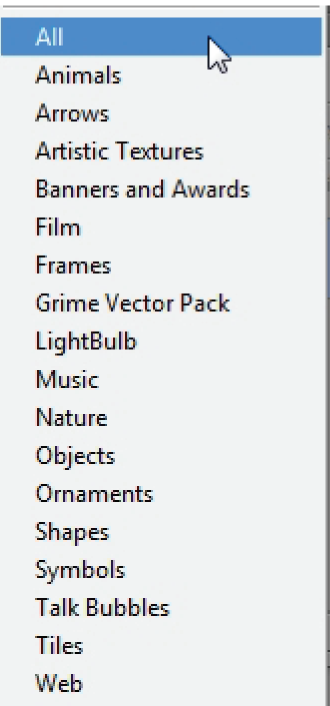
■ مثال 6 :

باستخدام أداة من صندوق الأدوات يتم رسم مجموعة من الأشكال الجاهزة .. وباختيار هذه الأداة سوف تظهر لنا مجموعة من الأشكال الخاصة بهذه الأداة Shape على شريط الخيارات كما بالشكل التالى :

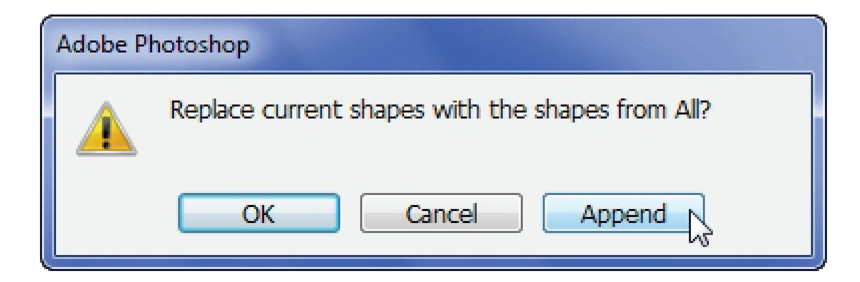




يمكن إضافة مجموعة من الأشكال داخل النافذة Shape .. وذلك بالضغط على الأداة الموجودة بنافذة الأشكال .. فتظهر قائمة تحتوى على جميع العناصر التى يتم إضافتها ..

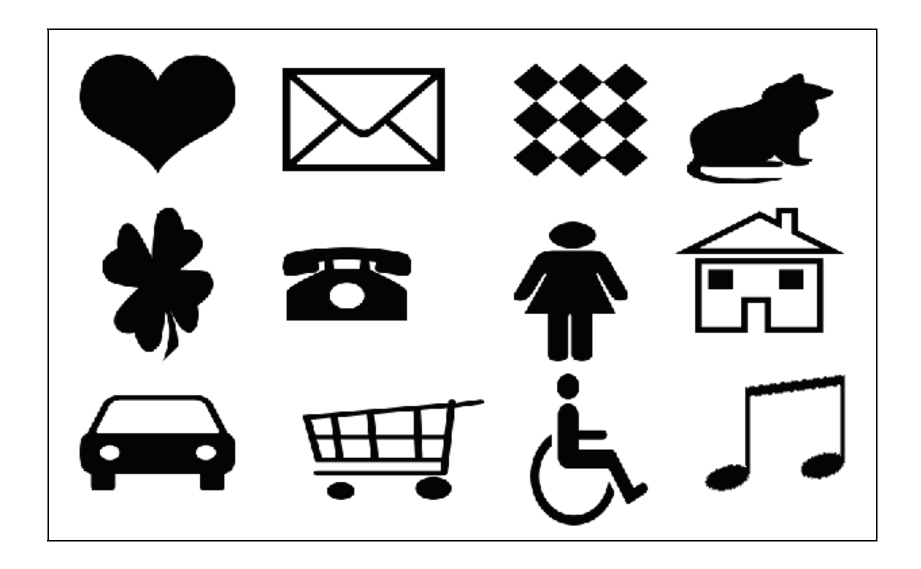


إختـار الأمر All .. وذلك لإظهار جميع العناصر والأشكال الموجودة فى البرنامج .. فتظهر النافذة التالية :



إضغط على مفتاح Apend .. لتتم إضافة الأشكال .

ويمكن رسم مجموعة من الأشكال الموجودة بالقائمة السابقة كما بالشكل التالى :



ويمكنك أن تقوم بتجربة ورسم باقى الأشكال الموجودة فى النافذة Shape .



قم بنفسك .. بعمل الآتى :

- إرسم مجموعة من الأشكال البسيطة باستخدام أدة الرسم .
- رسم نموذج لتصميم هندسى لمبنى .
- الكتابة على الصور باستخدام خط اليد .
- حدد الصور المناسبة المصاحبة للكتاب .

الفصل السابع
تصحيح عيوب الصورة

نتعلم فى هذا الفصل ..

- تصحيح عيوب الصورة بالأداة Healing Brush Tool
- تصحيح عيوب الصورة بالأداة Clone Stamp Tool
- زيادة وتخفيف درجات الألوان .
- تنعيم أطراف الطبقات .
- معالجة إحمرار العين .
- إصلاح جزء معيب فى الصورة .

الفصل السابع

تصحيح عيوب الصورة

قبل إنتشار برنامج فوتو شوب كان يوجد شخص داخل ستديو التصوير مهمتة تعديل الصورة من خلال شريط الفيلم الخاص بالصور .. حيث يقوم بعمليات (الرتوش) و (التلميع للصورة Positive) من شريط (Negative) ، وبعد ذلك أصبح برنامج فوتو شوب يقوم بهذه المهمة والعديد من المهام الأخرى بشكل إحترافى .. وسوف نتعلم فى هذا الفصل على تصحيح عيوب الصورة ..

والآن سوف نقوم بمعالجة بعض عيوب الصور باستخدام الأدوات المختلفة داخل البرنامج ..

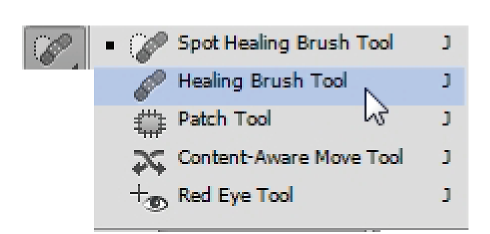
■ إستخدام أداة Healing Brush Tool

• مثال 1 :

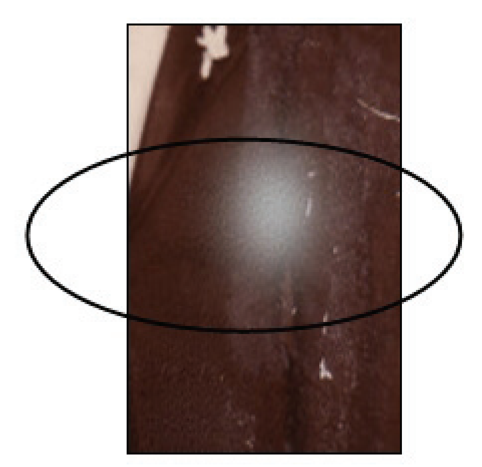
❶ قم باستدعاء صورة بها بعض العيوب والتشوهات .. كما بالصورة التالية :



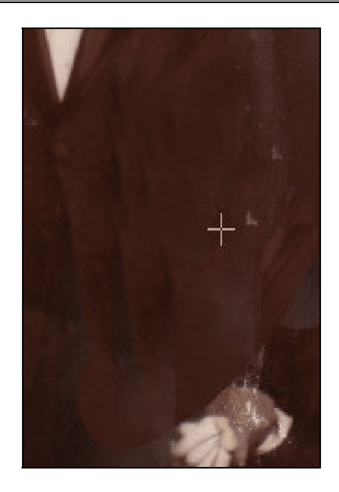
❷ إستخدم أداة Healing Brush Tool من صندوق الأدوات .. كما بالشكل التالى :



❸ قم بأخذ عينة من أقرب جزء سليم فى الصورة .. ثم الرش فى الجزء المشوة .. كما بالشكل التالى :

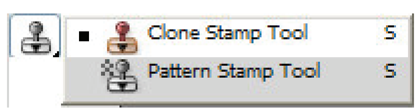


❹ كرر الخطوة السابقة عدة مرات .. حتى تصل لأفضل شكل ممكن للصورة .. كما هو موضح لنا بالشكل التالى :



■ إستخدام أداة Clone Stamp Tool

- يمكن أيضاً إستخدام أداة Clone Stamp Tool فـى معالجـة الأجـــزاء التالفـة مـن الصورة ..



- قم بأخذ عينة من الجزء السليم باستخدام هذه الأداة .. ثم طلاء الجزء الذى به العيـوب .. كما هو متبع الأداة السابقة .



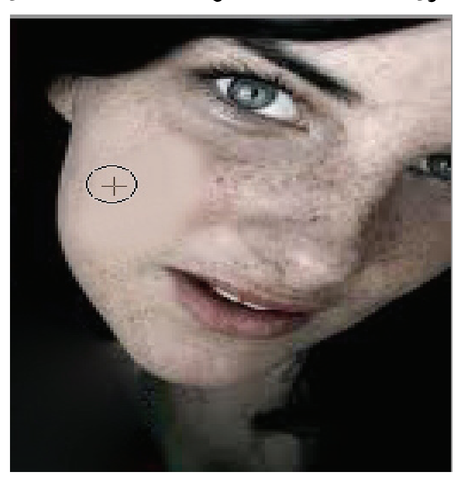
للـحـــصول علـى دقــــة أفـضــل لـلــصـورة باستخدام أداة Clone Stamp Tool إضغط علـى مفتاح Alt أثناء التصحيح .

- **مثال 2 :**

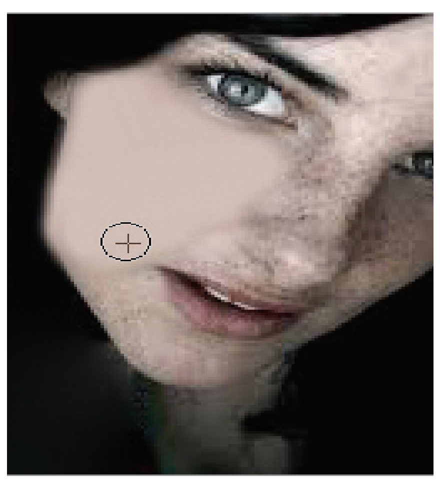
•• ويمكن أيضاً إزالة بعض النقاط الموجودة فى البشرة باستخدام Clone Stamp Tool كما بالشكل التالى :



❶ إسحب عينة من الجزء العلوى (السليم) وذلك بالضغط على مفتاح **Alt** أثناء سحب العينة .. ثم دهان الجزء العيب فى البشرة الموجود فى الصورة السابقة .. فتظهر الخطوات الأولى لعملية تنظيف البشرة .. كما بالشكل التالى :



2 كـرر الـخطوة السابقة أكثر من مرة .. حتى تحصل على الشكل المناسب للبـشرة .. كمـا بالشكل التالى :



3 وبتكرار الخطوات السابقة لعملية تنظيف البشرة للوجه بالكامل .. تظهـر الـصورة بعـد المعالجة كما بالشكل التالى :



■ زيادة وتخفيف درجة لون التصميم :

يمكن تخفيف وزيادة اللون باستخدام أدوات الشكل التالى :



- Dodge Tool ... لتخفيف درجة اللون على التصميم أو الصورة.
- Burn Tool ... لزيادة أو تغميق اللون على التصميم أو الصورة.

• مثال 3 :

نقوم فى هذا المثال .. بتفتيح جزء معين من الصورة .. أو الصورة بالكامل والأتى الصورة قبل إجراء أى عمليات تعديل عليها ..



إختار الأداة Dodge Tool .. ثم قم بالضغط بمؤشر الـ Mouse على الصورة بالكامل ، أو جزء منها لتتم عملية التفتيح ..كما بالشكل التالى :



أما إذا تم اختيار أداة Burn Tool .. فإنه يمكن تغميق أو زيادة درجة حدية اللون فى جزء من خلفية الصورة كما هو موضح بالشكل التالى :



الجزء الذى تم تغميقة



للتحكم فى مناطق تفتيح وتغميق اللون داخل الصورة يمكن تكبير الدائرة بالضغط على مفتاح > **"د"** ، وللتصغير إضغط مفتاح < **"جـ"** من لوحة المفاتيح .



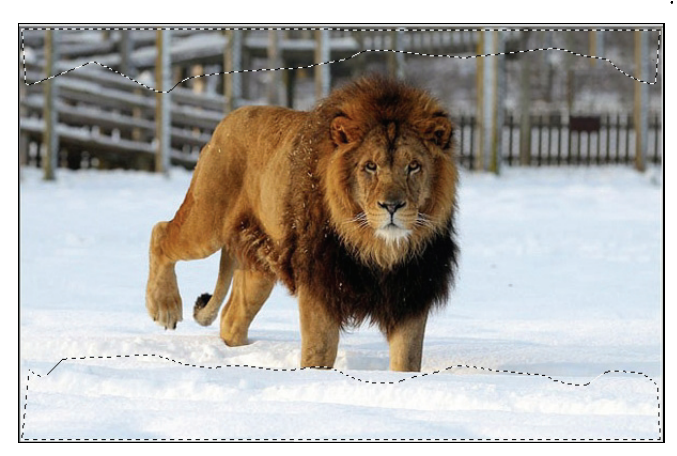
يمكن إستخدام الأداة Burn Tool فى تغميق لون البشرة لصور الشخصيات والأداة Dodge Tool فى تفتيح لون البشرة .

■ **طلاء أو رش جزء معين من الصورة :**

يمكن طلاء جزء معين من الصورة وذلك باستخدام أي أداة من أدوات التحديد السابق تعلمها .. ثم رش الجزء المحدد بأي لون .. ويمكن تنفيذ ذلك من خلال المثال التالى :

■ **مثال** 4 :

❶ باستخدام أداة الـتحديد الحر Lasso Tool قـم بتحديـد جـزء مـن الـصورة التالية :



❷ قم بتحديد الألـوان المناسبة من صـندوق الألـوان .. لتعبئـة الجـزء المحـدد بالـصورة السابقة .

❸ إسـتخـدام أداة تـعـبئة الألوان Gradient Tool مـن صـنـدوق الأدوات ، ثـم رش الـجزء المحدد .. فتظهر الصورة كما بالشكل التالى :

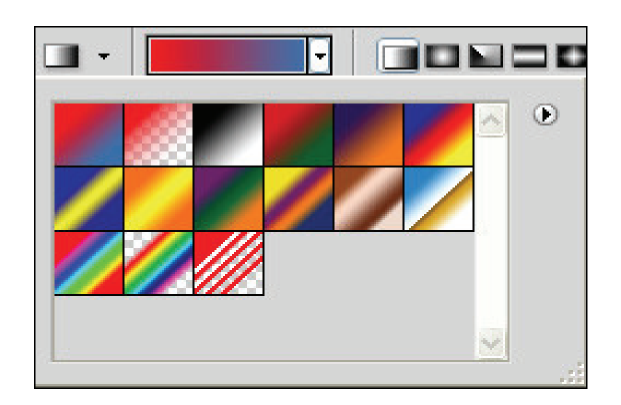


4. إضغط مفتاحى Ctrl + D لإلغاء التحديد الموجود بالصورة السابقة .. فيظهر الشكل النهائى .. كما بالشكل التالى :





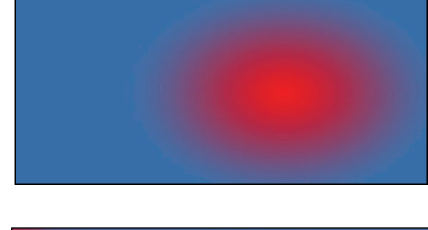
يمكن اختيار مجموعة من الألوان الإضافية الخاصة بأداة Gradient Tool من شريط الخيارات كما بالشكل التالى :



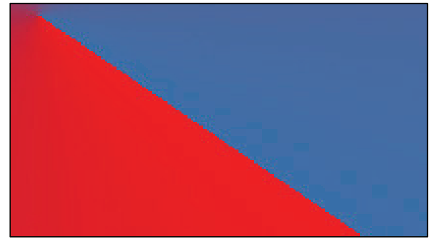
فيتم اختيار درجة تدريج اللون المناسب من القائمة المنسدلة الخاصة بالألوان .. من الأيقونات :

منها يتم رش أى جزء بلونين فى أى إتجاة .

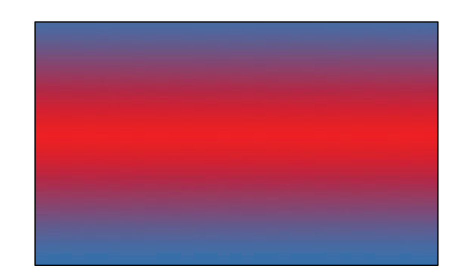
تستخدم لرش الجزء المحدد فى شكل بؤرة .



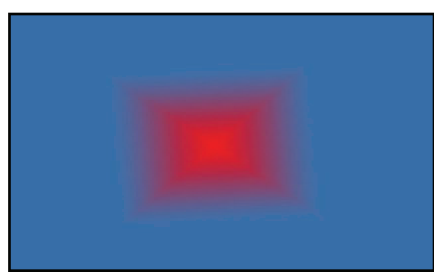
تستخدم لرش اللون فى شكل زاوية بقسمة الشكل إلى جزئين .



تستخدم لرش اللون فى شكل شريط فى منتصف التصميم .

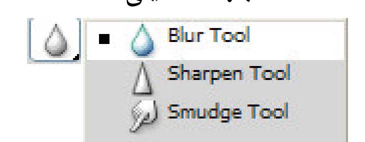


تستخدم لرش اللون فى شكل نجمة فى أى جزء من التصميم .



■ تنعيم أطراف الطبقات على التصميم :

يمكن تنعيم أى جزء من الطبقة التى يتم لصقها فى صفحة التصميم حتى تكون متساوية مع الخلفية .. وتظهر كأنها جزء لا يتجزأ من التصميم ككل .. ويمكن تنفيذ ذلك باستخدام أداة Blur Tool من صندوق الأدوات وبالضغط على الأداة بمفتاح الـ Mouse الأيمن .. تظهر لنا ثلاث إختيارات خاصة بها كما يلى :



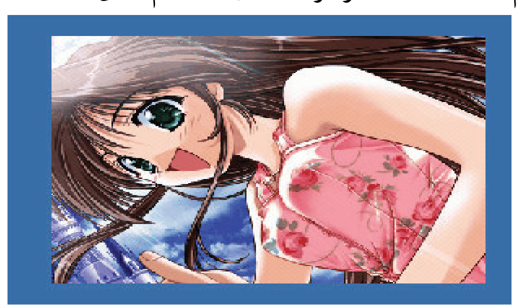
Blur Tool وتستخدم لتنعيم درجة حدية الون على التصميم .

Sharpen Tool وتستخدم لزيادة درجة حدية اللون .

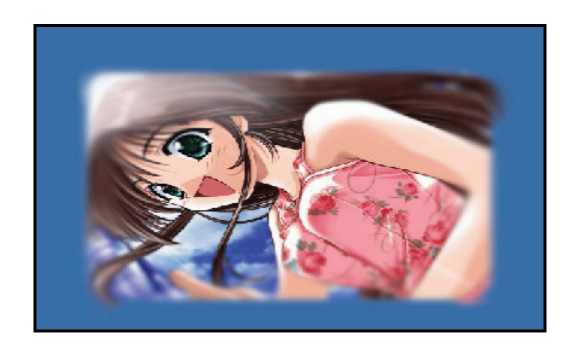
Smudge Tool وتستخدم لعمل تسييح لدرجات الألوان على التصميم .

■ مثال 5 :

❶ قم بعمل تنعيم للطبقة التالية الموجودة داخل التصميم التالى :

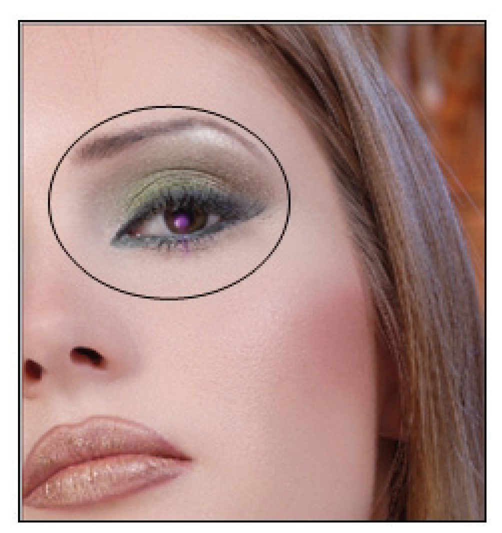


❷ إستخدم أداة Blur Tool .. ثم قم بالمسح الدائرى حول أطراف الشكل فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



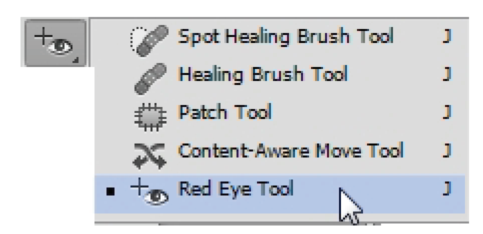
■ معالجة إحمرار العين :

نجد فى بعض الصور خاصة الصور الديجيتال ضوء أحمر على العين نتيجة فلاش الكـاميرا .. كما بالشكل التالى :



ولمعالجة هذا العيب اتبع الخطوات التالية :

1. إختار الأداة Red Eye Tool من صندوق الأدوات Tool Bar كما بالشكل التـالى :



2 إسحب أداة Red Eye Tool من اليسار لليمين على الجزء المعيب فى العـين ليكـون شكل الأداة مربع .. كما بالشكل التالى :

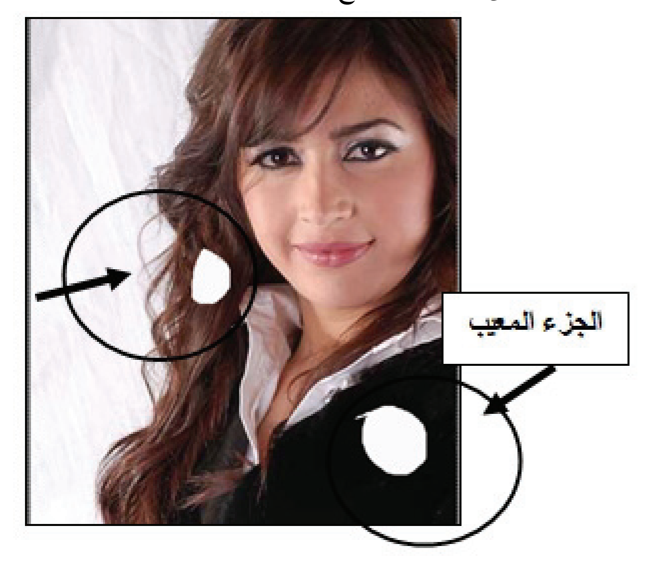


3 كرر الخطوة السابقة عدة مرات ، وذلك بسحب وترك مفتاح الـ Mouse الأيسر عدة مرات حتى يختفى عيب إحمرار العين الموجود بالصورة .. فتظهر لنا الصورة بعد تـصحيح العيوب كما بالشكل التالى :



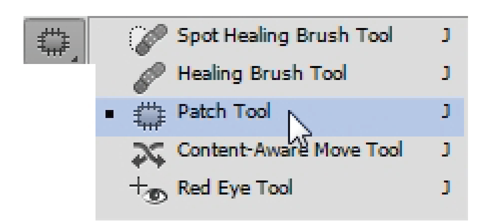
■ إصلاح جزء معيب فى الصور (إخفاء جزء مقطوع) :

يمكن إخفاء جزء معين فى الصورة به قطع .. وذلك كما بالشكل التالى :

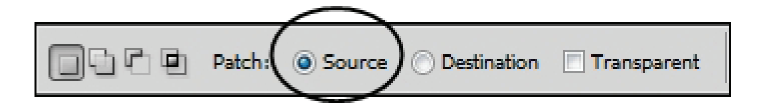


ولإصلاح عيوب الصورة السابقة .. اتبع الخطوات التالية :

1 إستخدم الأداة Patch Tool من صندوق الأدوات كما بالشكل التالى :



2 نشط الخيار Source من شريط الخيارات .. لتقوم الأداة بتحديد الجزء المعيب فقط .. كما بالشكل التالى :



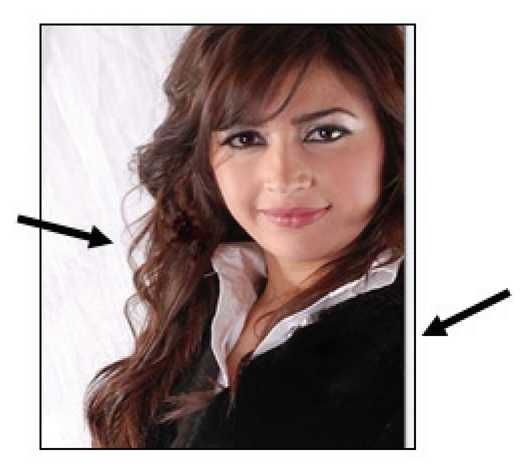
3 حـدد الـجزء الـمعيب بالصور باستخدام اداة Patch Tool كما بالشكل التالى :



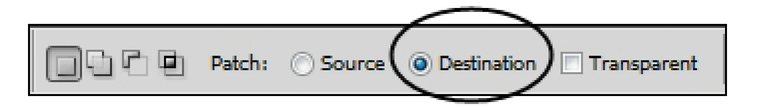
4 إسحب الجزء المعيب فى الاتجاه المناسب (إما لـليمين ، أو لليـسار ، أو أسـفل ، أو أعلى) فى أقرب جزء سليم .. حتى يتم طـلاء الجزء المعيب .

5 كرر الخطوات السابقة للجزء الأخر المعيب فى الصورة .

6 تظهر الصورة بعد إخفاء الجزء المعيب كما بالشكل التالى :



إما إذا تم تنشيط الخيار Destination من شريط الخيارات .. كما بالشكل التالى :



فإنة يتم تحديد الجزء السليم من الصورة ، ثم سحبة لتغطية الجـزء المعيـب مـن الـصورة .. أى عكس الطريقة السابقة .



قـم بنفـسك .. باسـتدعاء صـورة يوجـد فيهـا مجموعـة مـن العيـوب والتشوهات.. وقم بعمل الأتى :

- إزالة الأجزاء المعيبة بأخذ عينة من أقرب جزء سليم .
- قص الشخصيات الموجودة في الصورة ولصقها على خلفية جديدة .
- تنعيم الطبقات الموجودة بالتصميم بدرجة مناسبة دون التأثير على الصورة .
- قم بتطبيق أمثلة هذا الفصل مرة أخرى لكى تتمكن من التطبيق الجيد .

الفصل الثامن

تصحيح الألوان

نتعلم فى هذا الفصل ..

- ضبط درجات الإضاءة الخاصة بالصور .
- ضبط درجات توازن الألوان .
- ضبط درجات توازن الإضاءة .
- ضبط درجات الألوان .
- مهارات الألوان .
- النماذج الجاهزة لدرجات الألوان .

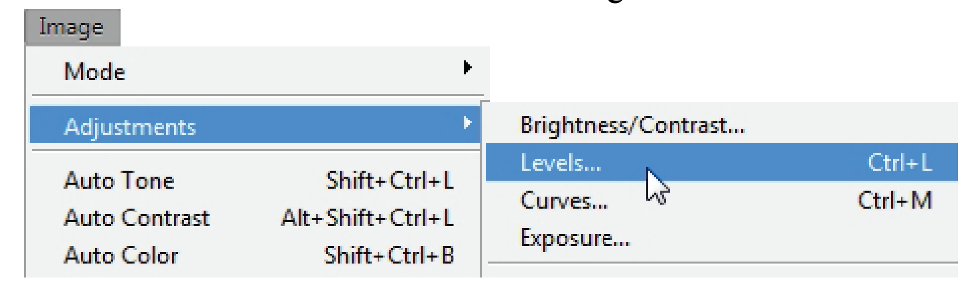
الفصل الثامن
تصحيح الألوان

تعتبر عملية تصحيح الألوان من العمليات الهامة فى إخراج التصميم النهائى فى برنامج فوتو شوب .. فكل فترة زمنية نعبر عنها بلون معين ، فمثلاً فى فترة العشرينيات والثلاثينيات من القرن الماضى وقبل ظهور الأبيض والأسود كان اللون عبارة عن اللون " Sepia " وهو شكل اللون الترابى .

ثم بعد ذلك فى فترة الخمسينيات والستينيات كان اللون الأبيض والأسود .. ثم بعد ذلك ظهرت الألوان فى السبعينيات وكان لها طابع مميز (اللون الباهت الثقيل) ، وكل عشر سنوات لها أيضاً لون خاص بها مثل فترة الثمانينيات والتسعينيات .

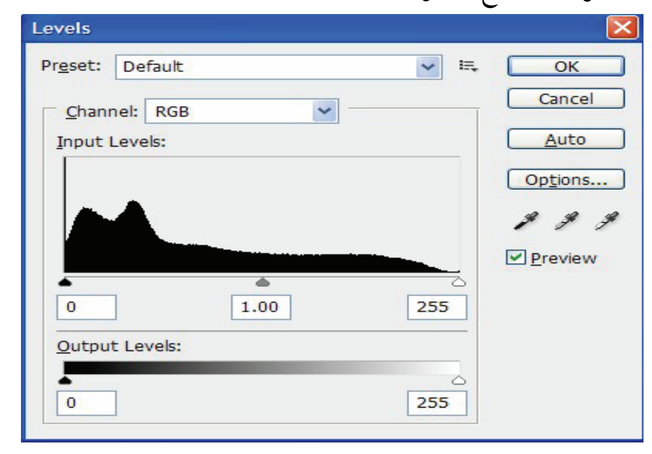
أما فى الوقت الحالى وهو عصر الصورة الديچيتال أصبح اللون مميز وجذاب وعنصر هام فى رؤية الصورة .. ومن هنا لابد من الاهتمام بعملية تصحيح الألوان .

ونجد أوامر تصحيح الألوان داخل القائمة Image ومنها الأمر Adjustments ثم نجد الأوامر المختلفة لعمليات تصحيح اللون .. كما بالشكل التالى :

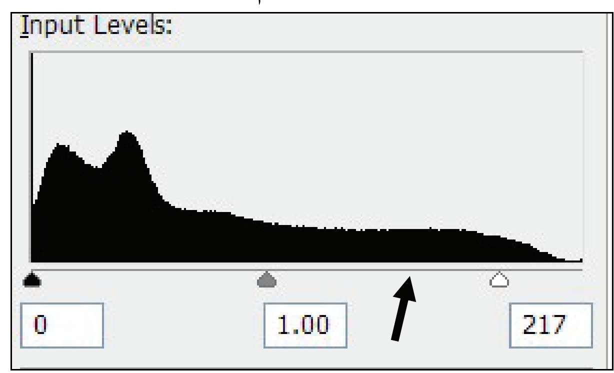


- **ضبط درجة الأضاءة الخاصة بالتصميم :**

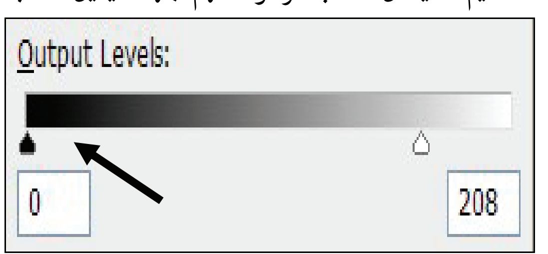
باستخدام الأمـر Level مـن الـقائمة الفرعيـة الـسابقة .. أو بالـضغط علـى مفتـاحى **Ctrl + L** من لوحة المفاتيح تظهر النافذة التالية :



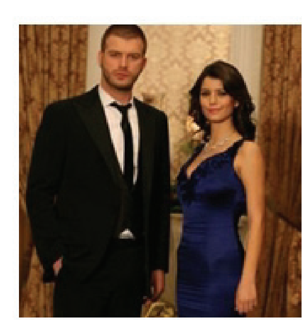
حيث يـمكن زيادة درجة الإضاءة بسحب مؤشر السهم جهة اليسار كما بالشكل التالى:



ولـزيادة درجـة التعتيم .. يمكن سحب مؤشر السهم جهة اليمين كما بالشكل التالى :



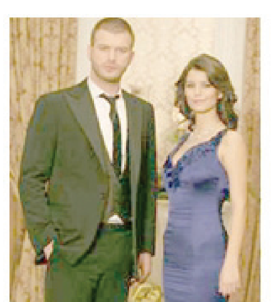
ويـمكن تـوضيح تأثير الدرجات المختلفة لعملية ضبط الإضاءة كما بالأشكال التالية :

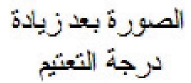


الصورة قبل المؤثر



الصورة بعد زيادة درجة الإضاءة

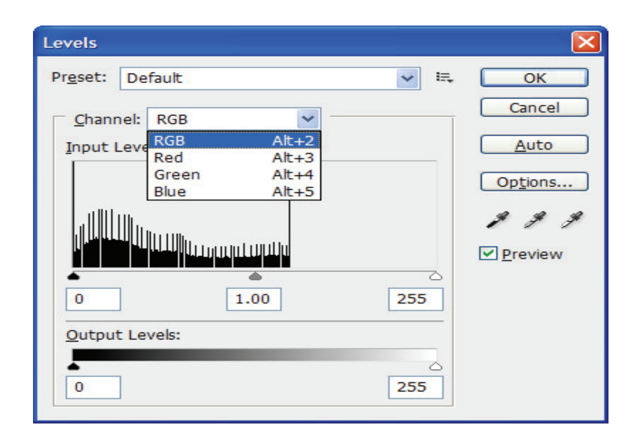




الصورة بعد زيادة درجة التعتيم



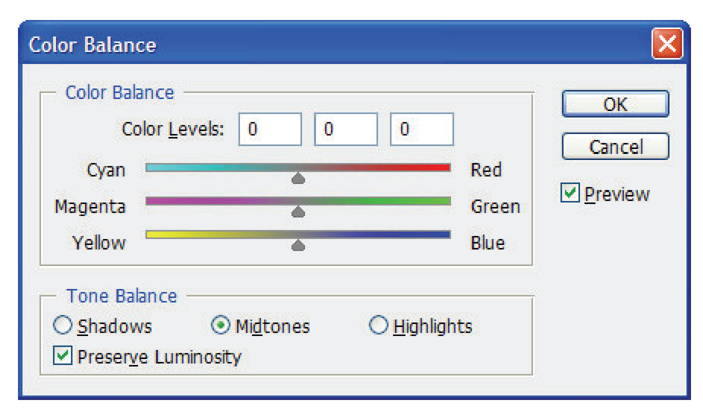
يمكن التحكم فى درجة زيادة وتخفيض اللون .. وذلك بالضغط على القائمة المنسدلة Channel وذلك لاختيار اللون المكون لعملية ضبط الإضاءة كما هو موضح بالشكل التالى :



فيمكن إختيار أحد الخيارات من القائمة السابقة وذلك لضبط درجات الإضاءة بدلاً من إستخدام مؤشر ضبط درجات الإضاءة .

■ **درجات توازن الألوان :**

يمكن التحكم في درجة توازن اللون وذلك باختيار الأمر Color Balance من قائمة Image الرئيسية ، ثم اختار الأمر Adjustments من القائمة الفرعية .. أو اضغط على مفتاحى **Ctrl + B** من لوحة المفاتيح فتظهر النافذة التالية :



ويتضح لنا من النافذة السابقة أنه يوجد ستة أنواع من الألوان يمكن المفاضلة بينهم لعمل مزج وتوازن بين الألوان المختلفة .. كما يوجد ثلاث إختيارات فرعية لمزج الألوان أسفل النافذة السابقة وهى :

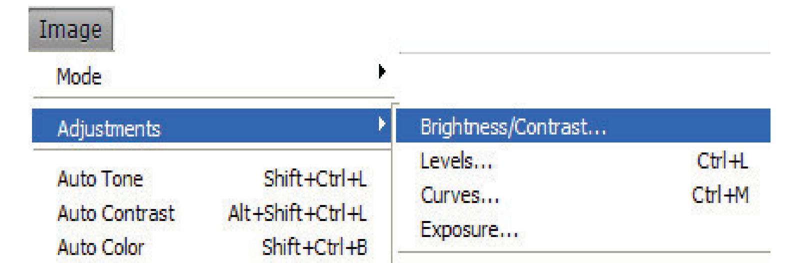
- Shadows ... لعمل توازن للون فى المناطق المعتمة.
- Midtones ... لعمل توازن لكل المناطق داخل الصورة.
- Highlights ... لعمل توازن للمناطق المضيئة فقط .



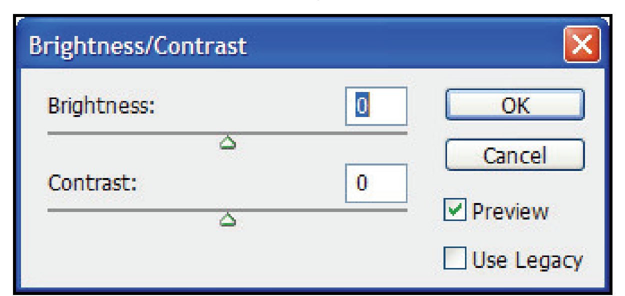
يمكن إستخدام الأمر السابق إعادة تلوين الصور الأبيض والأسود عن طريق مزج النسب المختلفة للألوان حسب رؤية المستخدم .

■ درجات توازن الأضاءة :

1 من القائمة Image اختار الأمر Adjustment ، ثـم مـن القائمـة الفرعيـة اختـار الأمر Brightness / Contrast



2 تظهـر نافـذة إختـار منهـا الأمـر Brightness لـضبط درجـة الإضـاءة ، والأمـر Contrast للتباين .. كما بالشكل التال :



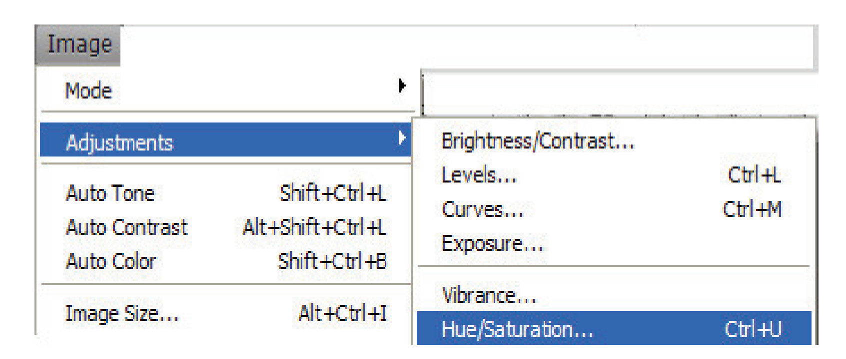
3 يتم الـتحكم فـى درجـة الأضـاءة عـن طريـق تحريـك مؤشـرات الـسهم الموجـودة للإضـاءة Brightness والتباين Contrast إما جهـة اليمين أو اليـسار حـسب درجـة الإضـاءة المطلوبة .

■ ضبط درجات الألوان :

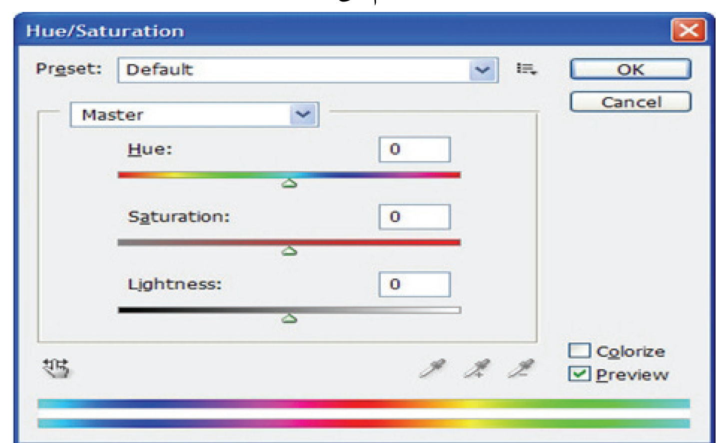
يتم ضبط درجات الألوان عن طريق الأمر Hue / Saturation

1 مـــن الـقـائـمـــة Image إخـتـار الأمـــر Adjustment .. ثـــم اختـــار Hue / Saturation من القائمة الفرعية .

أو اضغط مفتاحى **Ctrl + U** من لوحة المفاتيح .



2 تظهر النافذة الخاصة بعملية التحكم فى درجات اللون كما بالشكل التالى :

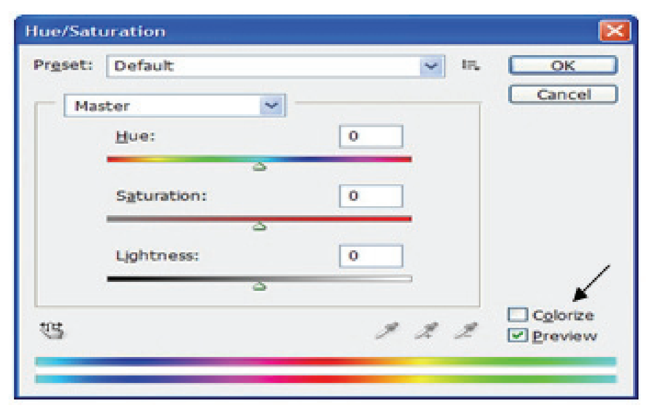


3 يتم عمل خلط لمؤشرات الألوان من النافذة السابقة للحصول على درجات مناسبة للون .. ومؤشرات الألوان هى :

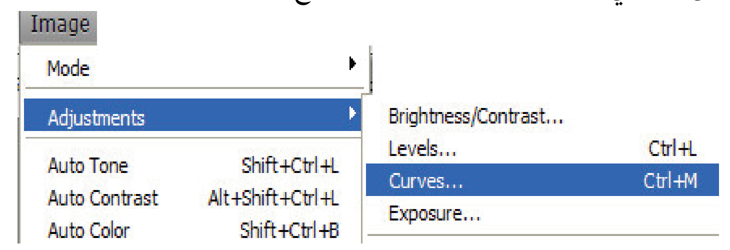
- Hue... تغيير ألوان الصورة باللون الذى تم إختيارة.
- Saturation ... وهو درجة تشبع اللون إما بالزيادة أو بالنقص.
- Lightness... وهو التحكم فى درجة الإضاءة الخاصة باللون إما بالزيادة أو بالنقص .



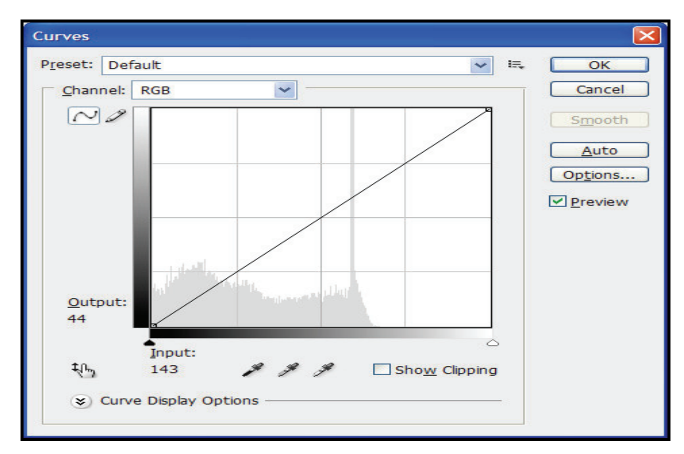
إذا تم تنشيط الخيار Colorize أسفل نافذة ضبط درجات الألوان .. فتكون درجات ألوان الصورة مكونة من لون واحد فقط .. كما بالشكل التالى :



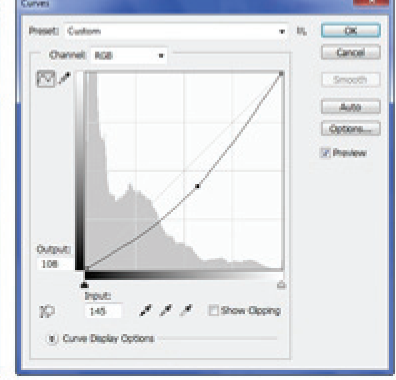
كما يمكن التحكم أيضاً فى درجة إضاءة الصورة وذلك باستخدام الأمر Curves .. أوبالضغط على مفتاحي **Ctrl + M** من لوحة المفاتيح ..

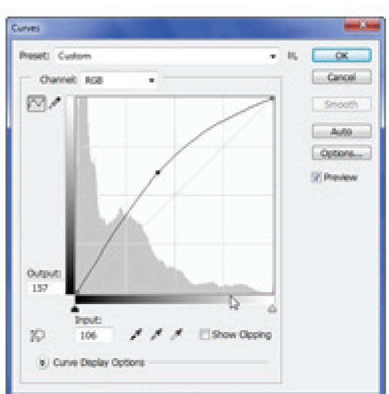


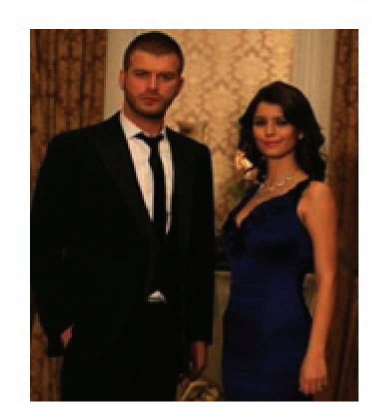
– فتظهر النافذة التالية :



- إضبط درجة الإضاءة.. وذلك عن طريق التحكم فى المنحنى الموجود بالنافذة السابقة إما لليمين (تغميق اللون) ، أو لليسار (تفتيح اللون) .. كما بالشكل التالى :







تغميق اللون

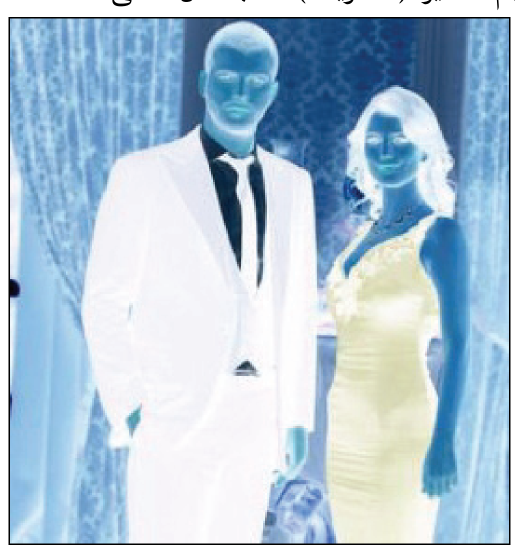


تفتيح اللون

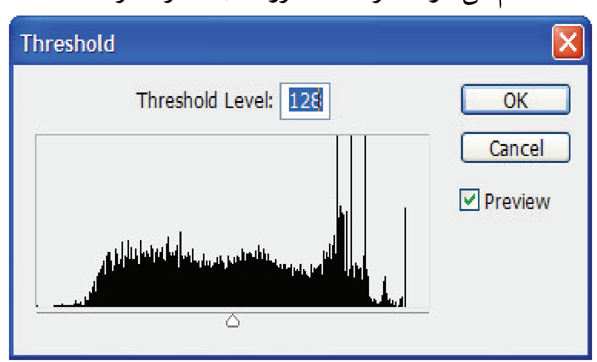
■ مهارات الألوان :

يوجد داخل الأمر Adjustments من القائمة Image الكثير من المهارات الخاصة بالألوان أهمها :

• الأمر **Invert** .. أو بالضغط على مفتاحي **Ctrl + I** من لوحة المفاتيح وذلك لعمل الصورة نيجاتيف فيلم الكاميرا (العفريتة) كما بالشكل التالى :



• الأمر **Threshold** .. يقوم هذا الأمر بتحويل الصورة إلى لونين فقط هما أبيض وأسود ولكن مشوهة .. ويمكن التحكم فى درجة لونيين الصورة الأبيض والأسود من خلال النافذة التالية :



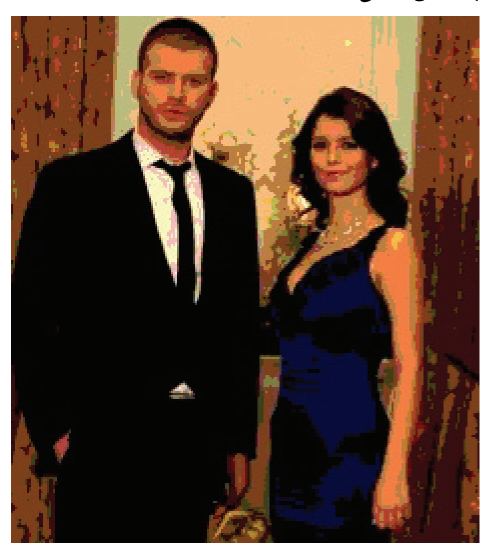
- تظهر الصورة كما بالشكل التالى :



• الأمر **Posterize.** .. ويقوم هذا الأمر بتحويل الصورة إلى صورة مرسومة بألوان مـن الزيت .. ويمكن التحكم فى درجة الألوان من خلال النافذة التالية :



- تظهر لنا الصورة كما بالشكل التالى :

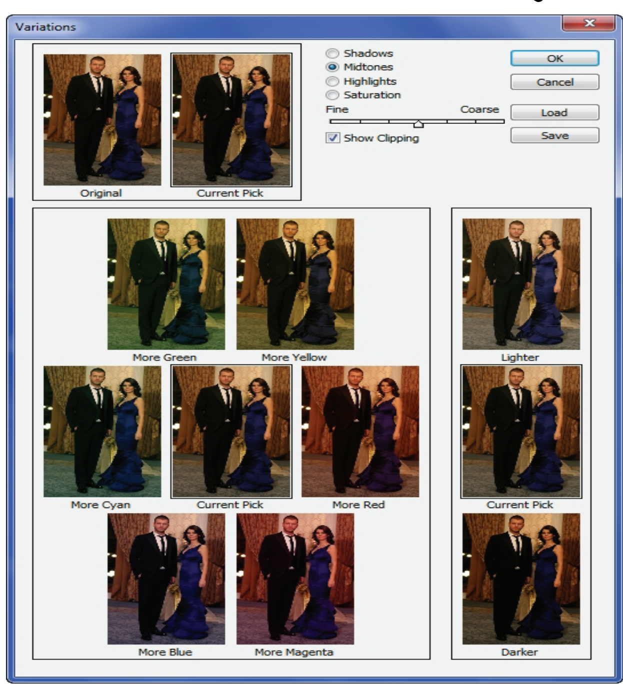




يمكن تحويل الصورة بالكامل من ألوان إلى أبيض وأسود وذلك باختيار الأمر Desaturate أو بالضغط على مفاتيح **Shift + Ctrl + U** من لوحة المفاتيح.

■ النماذج الجاهزة لدرجات الألوان المختلفة :

يحتوى برنامج " فوتو شوب " على نماذج جاهزة لدرجات الألوان ، يمكن إختيار أي منها حسب اللون ، أوحسب درجة الإضاءة الموجودة بالصورة .. وذلك باختيار الأمر Variation .. فتظهر النافذة التالية :



- إختار المؤثر اللوني المناسب .. ثم اضغط مفتاح **OK** .



قم بنفسك .. بإستيراد صورة من الصور الموجودة على جهازك وعمل المهارات التالية :

- ضبط الأضاءة للصورة بالكامل بدرجة التوازن المناسبة للرؤية .
- تصحيح درجة اللون لتكون أكثر جاذبية دون التأثير السلبى على رؤية الصورة .

الفصل التاسع
المؤثرات والفلاتر

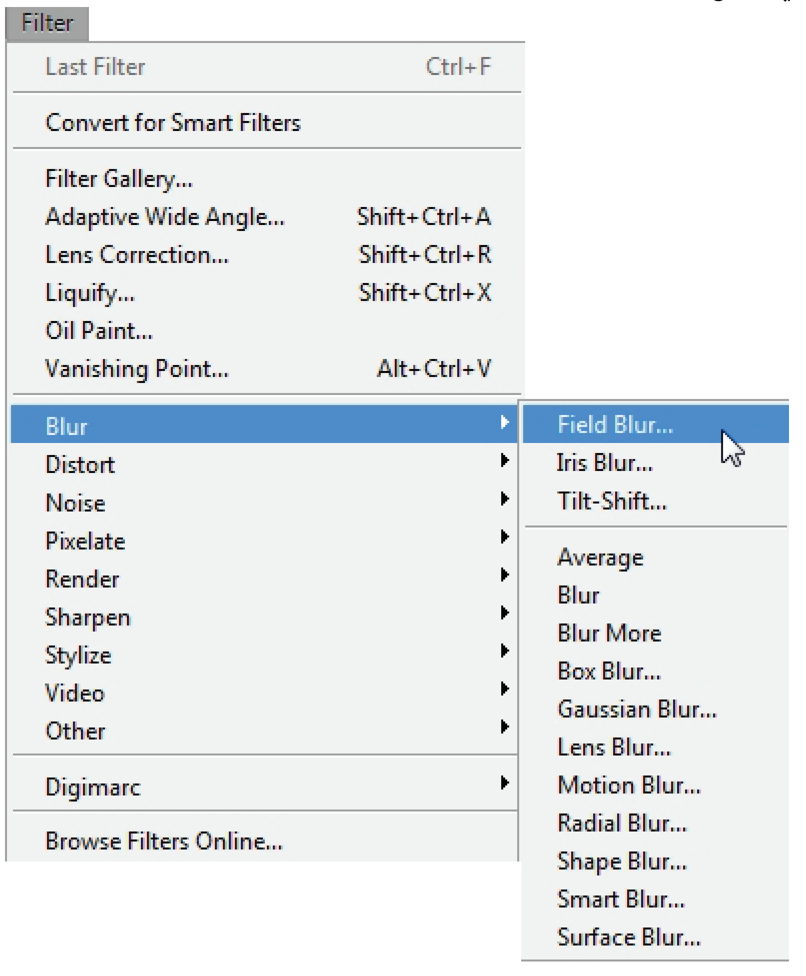
نتعلم فى هذا الفصل ..

- تأثير شكل القلم الرصاص .
- تأثير شكل الزجاج وقطرات المطر .
- تأثير شكل السيراميك .
- تأثير تنعيم أجزاء من الشكل .
- تأثير درجات وضوح التصميم .
- تأثير رؤية عدسة الكاميرا على التصميم .
- إضافة فلاتر ومؤثرات جديدة من على الإنترنت .

الفصل التاسع
الـمـؤثـرات والـفـلاتـر

تعتبر المؤثرات من العناصر الهامة التى تضيف للتصميم شكل جذاب ومبهر فى عملية إخراج الصورة من خدع بصرية .. وأيضاُ المؤثرات هى التى تبين قدرات المصمم في رؤية التصميم .

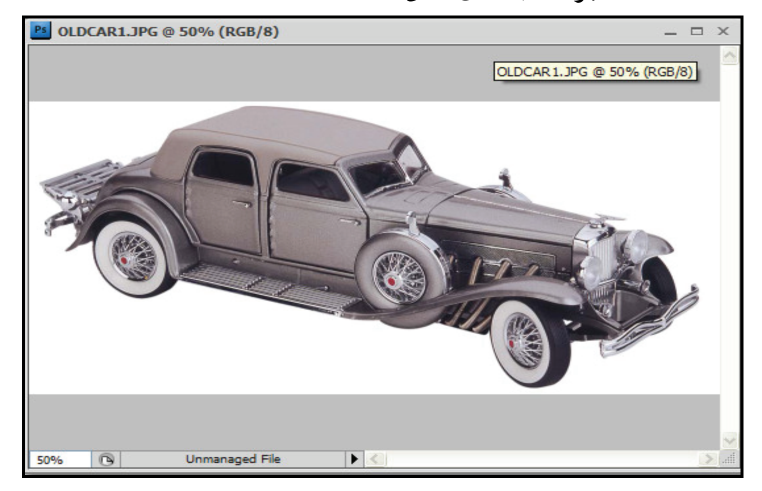
ففي برنامج فوتو شوب قائمة كاملة للمؤثرات وهى قائمة Filter السحرية ..



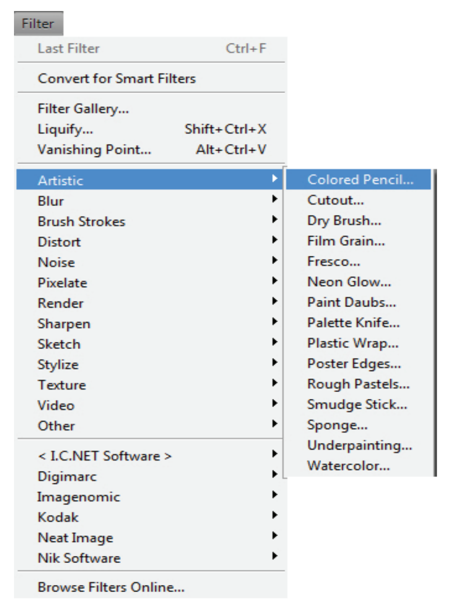
والآن نقوم بتطبيق بعض المؤثرات من قائمة Filter كما يلي :

■ تأثير شكل الألوان كالقلم الرصاص :

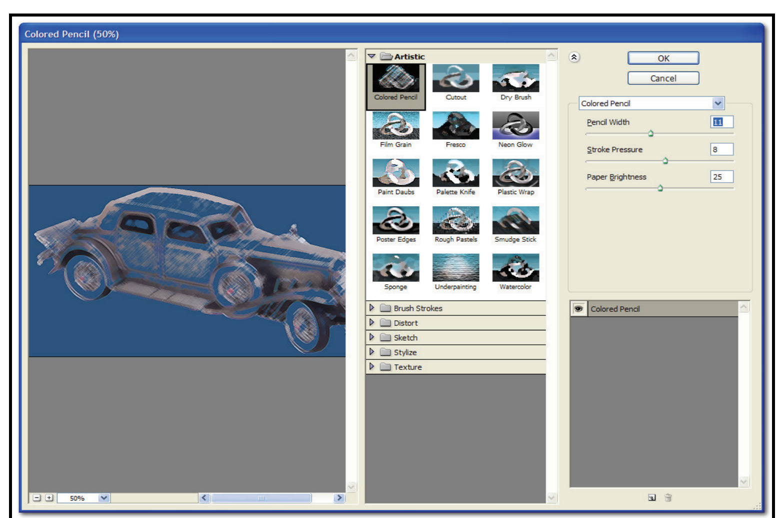
❶ قم بإدخال الصورة المطلوب عمل مؤثر لها .. بالضغط على مفتاحي Ctrl + O فتظهر كما بالشكل التالي :



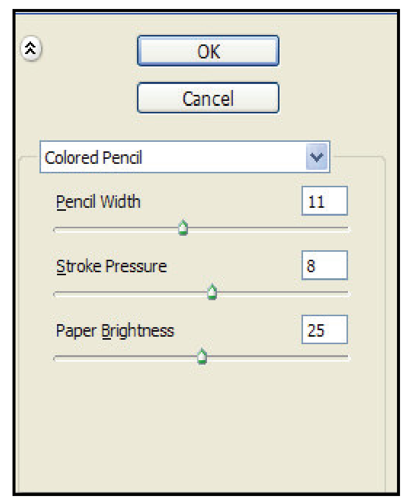
❷ من قائمة Filter اختار الأمر Artistic ومنها الأمر Colored Pencil



3 تظهر نافذة تحتوى على مجموعة من الـمؤثرات المختلفة للأمر الذي تم إختيـاره .. كمـا بالشكل التالى :



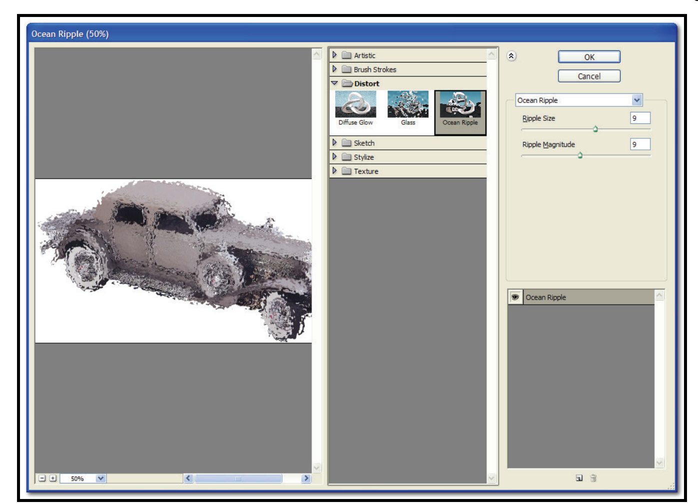
4 إختار الشكل المناسب للمؤثر من قائمة الأشكال ... ثم التحكم فـى مـستوى التـأثير مـن مؤشرات التحكم كما بالشكل التالى :



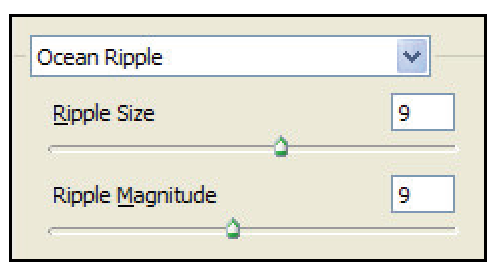
5 إضغط **OK** .. لتطبيق التأثير .

■ تأثير الشكل من وراء زجاج وعليه قطرات من المطر :

❶ من قائمة Filter اختار الأمر Distort ، ومن القائمة الفرعيـة اختـار الأمـر Glass فتظهر النافذة التالية :



❷ إختار الشكل المناسب للتأثير ... ثم التحكم فى درجـة المـؤثر مـن أسـهم التـأثير .. كمـا بالشكل التالى :

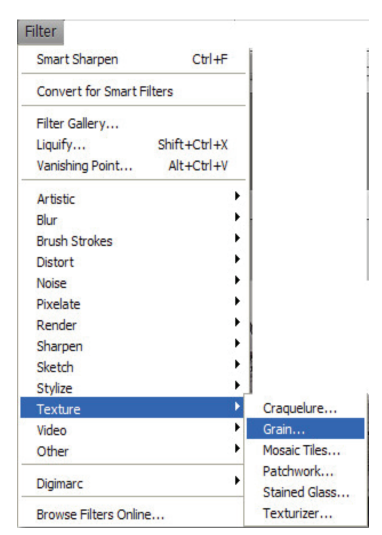


❸ إضغط **OK** .. لتطبيق التأثير فيظهر كما بالشكل التالى :

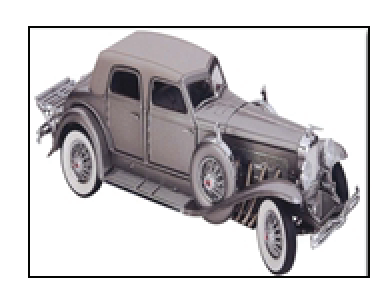


■ **تأثير الشكل كالرسم على السيراميك :**

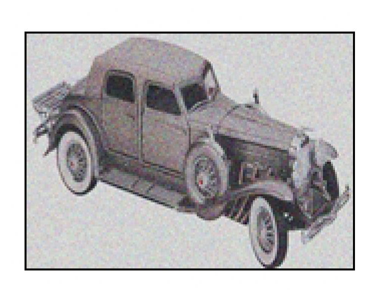
1 من قائمة Filter اختار الأمر Texture ومن القائمة الفرعية إختار الأمر Grain.



2 قم بتطبيق المؤثر على الشكل كما تعلمنا فى الخطوات السابقة... فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



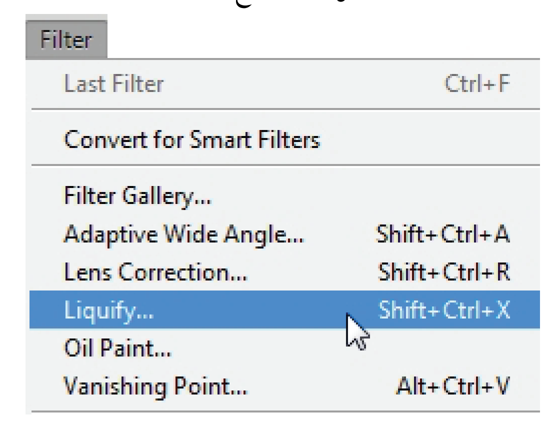
التصميم قبل إضافة المؤثر



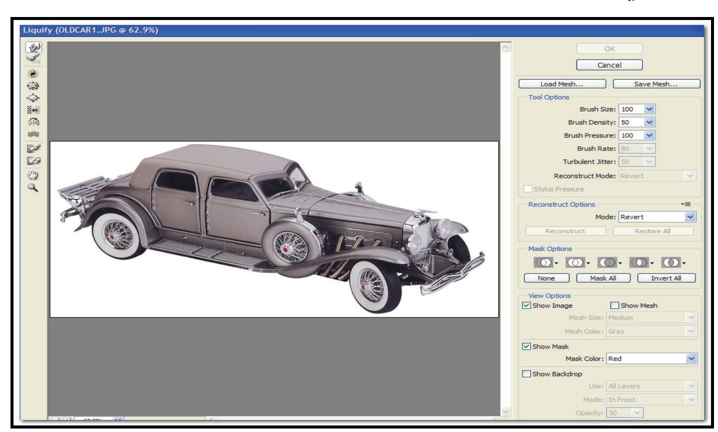


■ تأثيرتعويم أجزاء من الشكل :

1 مــن قائمــة Filter اختــار الأمــر Liquefy ... أو اضــغط عــلى مفــاتــيــح **Shift + Ctrl + X** .. من لوحة المفاتيح ..



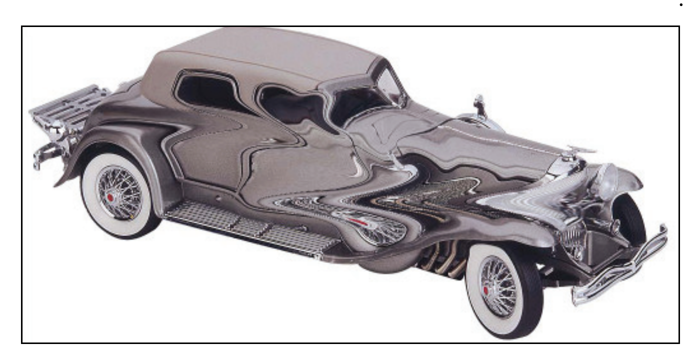
فتظهر النافذة التالية :





وجود شريط أدوات خاص بهذا الأمر يسار النافذة .. يمكن اختيار أي أداة منه لعمل التأثير المناسب .

2 إخـتـار الأداة Twirl Clockwise لـتعويم أجزاء التصميم كما بالشكل التالى :

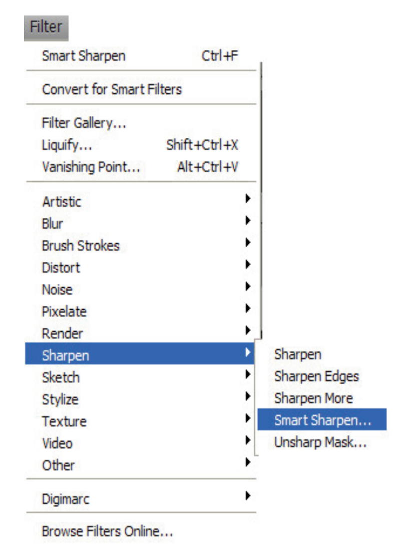




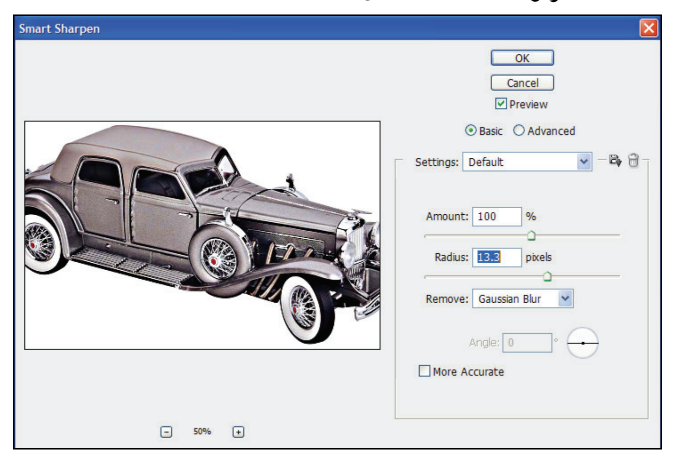
تستخدم الأمر Liquefy أيضاً فى عمليات ترقيع وتجميل الشخصيات فى الصور.. مثل (تكبير وتصغير الأنف ، والذراع ، والصدر ، والعين) وجميع أجزاء الجسم .

■ تأثير درجات وضوح التصميم :

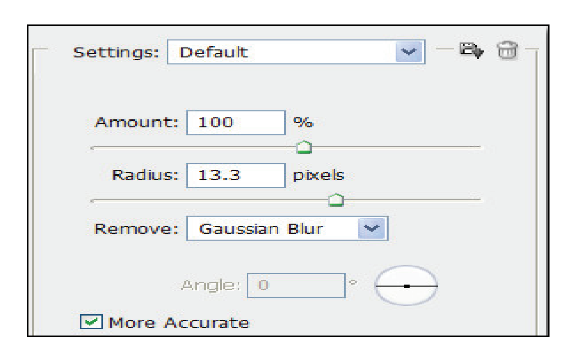
❶ مــن الـقــائــمــة Filter اختـار الأمــر Sharpen ومـــن القائـمة الفرعيـة اختـار الأمــر Smart Sharpen ..



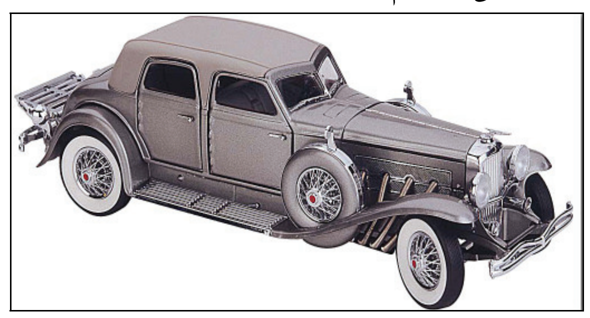
تظهر النافذة الخاصة بالمؤثر كما بالشكل التالى :



❷ قم بالتحكم فى الدرجات المختلفة لدرجة وضوح الشكل كما يلى :

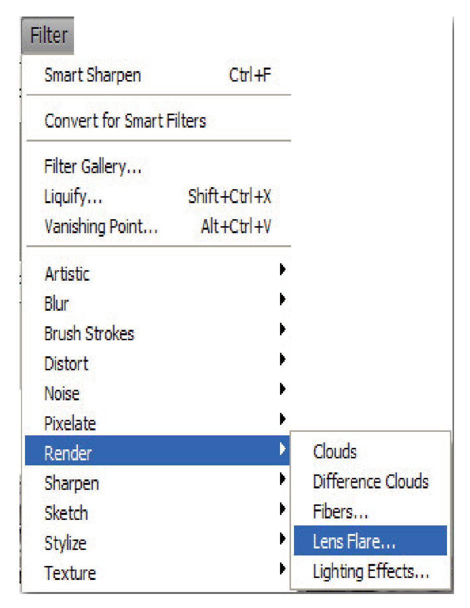


3 يـظـهـر الشكل النهائى للتصميم بعد عملية التأثير كما بالشكل التالى :

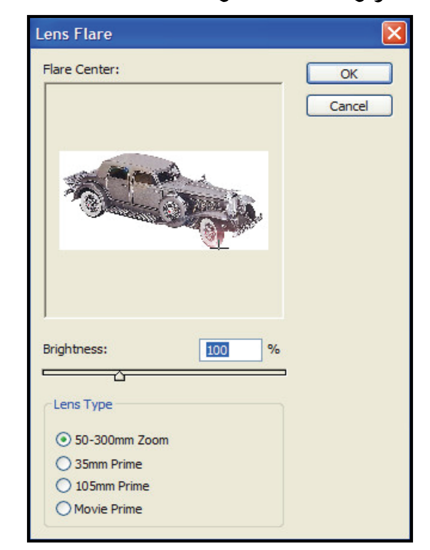


■ تأثير رؤية عدسة الكاميرا على التصميم :

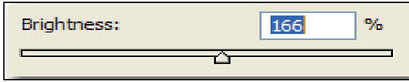
1 مـن الـقـائـمة Filter اختار الأمـر Render.. ثم اختار من القائمة الفرعية الأمر Lens Flare



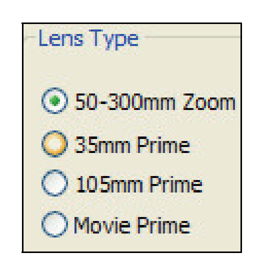
تظهر النافذة التالية الخاصة بمؤثر عدسة الكاميرا ..



2 قم بتحديد درجة الإضاءة من المؤشر Brightness



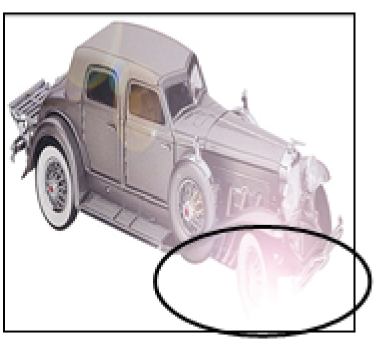
3 إختار نوع العدسة المستخدمة فى التأثير من الخيار Lens Type ...



4 إضغط **OK** .. لتطبيق التأثير .. فيظهر التصميم كما بالشكليين التاليين ..



الصورة قبل إضافة التأثير





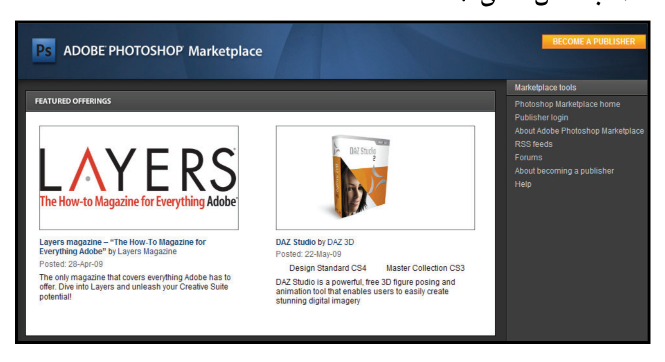
الصورة بعد إضافة التأثير

■إضافة فلاتر ومؤثرات جديدة من على الانترنت :

يمكن إضافة فلاتر ومؤثرات جديدة لبرنامج فوتو شوب غير موجودة بالبرنامج ...

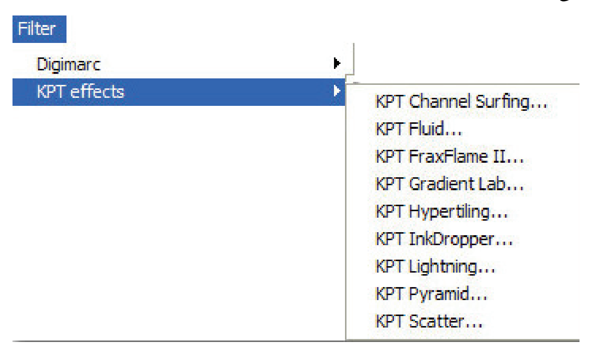
ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

1 إختار الأمر Brows Filter Online من قائمة Filter .. فيظهر متصفح الانترنت كما بالشكل التالى :



2. قم بتحميل الفلتر المناسب ، وإضافتة للبرنامج .

3. بعد إضافة الفلتر للبرنامج .. سوف يظهر داخل قائمة Filter باسم المؤثر كما بالشكل التالى :



وبعد أن تعرفنا على أهم المؤثرات الموجودة داخل قائمة Filter السحرية .. فهناك العديد من الفلاتر التى تقوم بمؤثرات مختلفة للتصميم .



قم بنفسك .. بأستيراد صورة من الصور الموجودة على جهازك وعمل الأتى :

- **قم بتجربة باقى المؤثرات المختلفة الموجودة بقائمة Filter .**

الفصل العاشر
التعامل مع الصور المتحركة
والصور ثلاثية الأبعاد

نتعلم فى هذا الفصل ..

- التعامل مع الصور المتحركة .
- إستخدامات الصور المتحركة Animation .
- تفعيل أمر الحركة Animation .
- الصور ثلاثية الأبعاد 3D .

الفصل العاشر
التعامل مع الصور المتحركة
والصور ثلاثية الأبعاد

■ أولاً : التعامل مع الصور المتحركة :

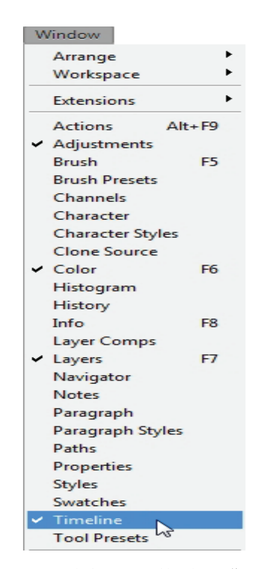
تعتبر الحركة Animation من العناصر الهامة فى الرؤية .. ففى الاصدارات السابقة من برنامج فوتو شوب كان الجزء الخاص بالحركة داخل مجموعة Adobe Image Ready .. أما فى الإصدار الحالي تم دمج الجزء الخاص بالحركة داخل البرنامج باسم Animation .

■ إستخدامات الصور المتحركة Animation

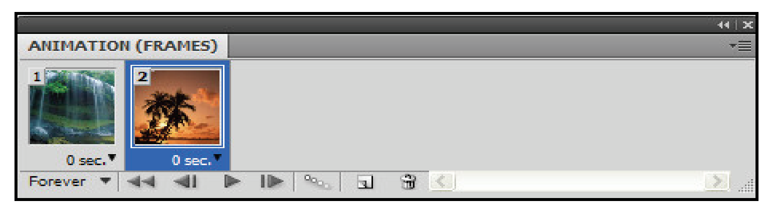
تستخدم الصور المتحركة فى بناء وتصميم مواقع الانترنت .. نظراً لصغر حجم الصورة ، وتستخدم أيضاً فى عمل الصور المتحركة للموبايل .. والعديد من الاستخدامات الأخرى .

■ تفعيل أمر الحركة Animation

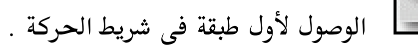
- من القائمة Window نشط الأمر Time Line

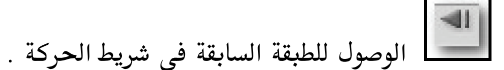


- يظهر الشريط الخاص بعنصر الحركة كما بالشكل التالى :

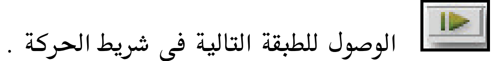


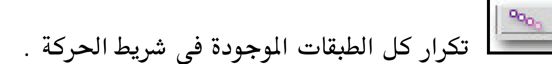
والأن نتعرف على المفاتيح الخاصة بعناصر الحركة :

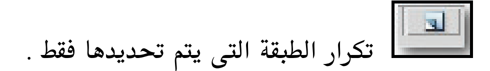

الوصول لأول طبقة فى شريط الحركة .

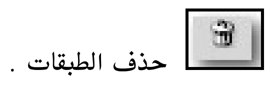

الوصول للطبقة السابقة فى شريط الحركة .


تشغيل شريط الحركة .


الوصول للطبقة التالية فى شريط الحركة .


تكرار كل الطبقات الموجودة فى شريط الحركة .


تكرار الطبقة التى يتم تحديدها فقط .

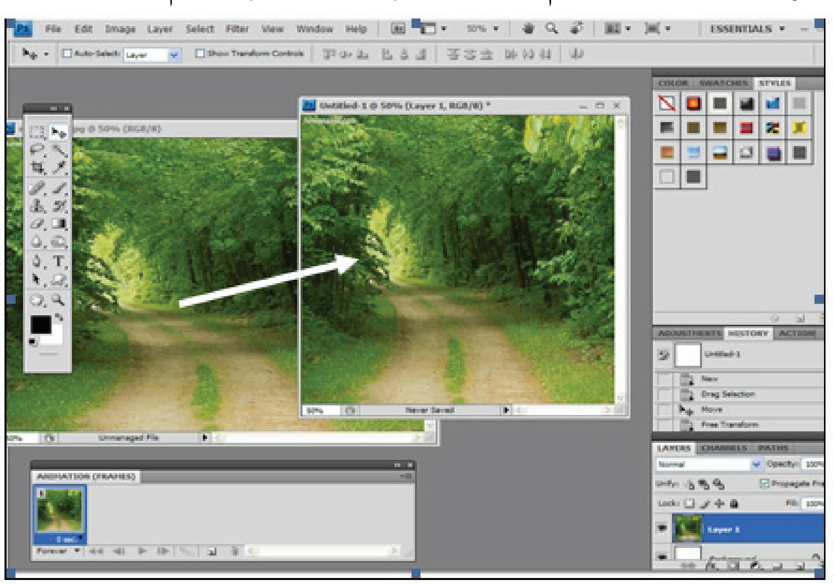
 حذف الطبقات .

والآن نقوم بتطبيق تصميم حركي لبعض الصور الثابتة وتحويلها إلى صور متحركة .. من خلال متابعة الخطوات التالية :

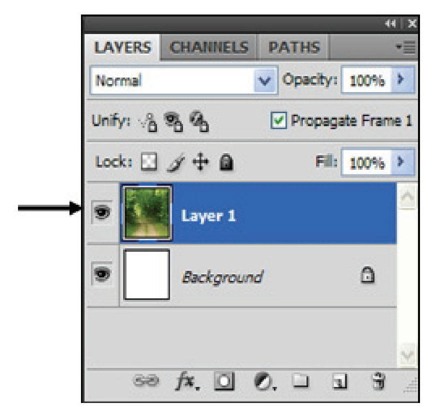
1. قم بأستدعاء مجموعة من الصور التى ترغب فى عمل حركها لها وذلك بالضغط على مفتاحي **Ctrl + O** ، ثم اختار الصور المناسبة .

2. إفتح صفحة تصميم جديدة فارغة .. وذلك بالضغط على مفتاحي **Ctrl + N** ، ثم حدد المقاس المناسب ... وليكن .. 20 Cm × 20 Cm .

3. حدد الصورة الأولى بالكامل .. وذلك بالضغط على مفتاحي **Ctrl + A** وسحبها لصفحة التصميم الجديدة الفارغة .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :

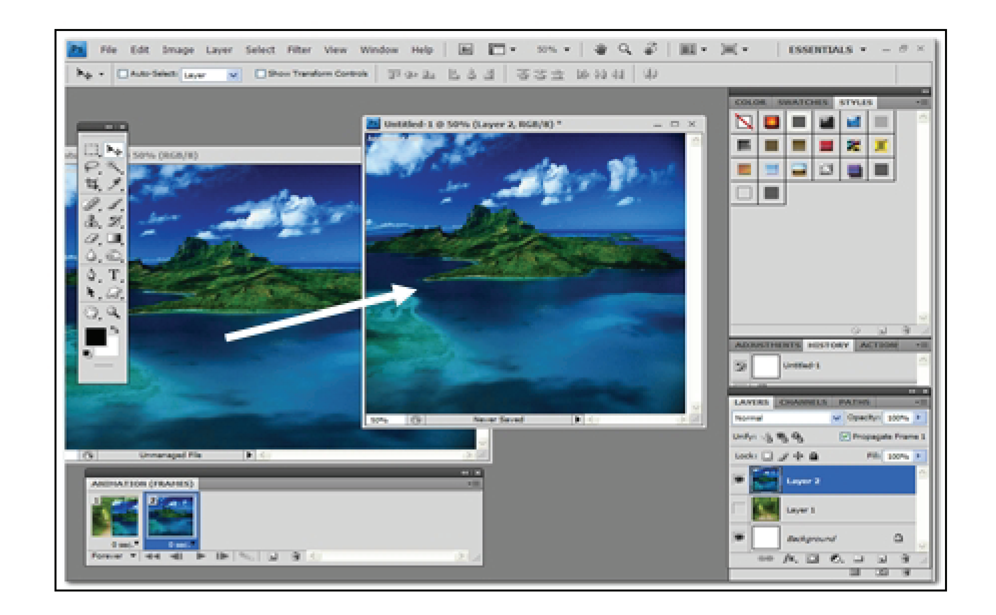


4 قم فى هذه الخطوة بإخفاء الطبقة من لوحة الطبقات .. وذلك بإخفاء علامة العين كما بالشكل التالى :



5 قم بإضافة طبقة جديدة لشريط الطبقات ، وذلك بالضغط على مفتاح من شريط الطبقات.

6 قم بتحديد الصورة الثانية بالضغط على مفتاحي **Ctrl + A** .. ثم سحبها لصفحة التصميم الفارغة ..منا فى الصورة الأولى .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :





بعد إضافة الصورة الثانية .. ظهرت الصورة الأولى أسفل الصورة الثانية فى شريط الطبقات .. فقم بالضغط على مفتاحى > + **Ctrl** من لوحة المفاتيح ، وذلك لإظهار الطبقة الآولى .. ثم ترتيب الثانية .

7 قم بإضافة طبقة جديدة لشريط الطبقات .. وذلك بالضغط على مفتاح من شريط الطبقات ، ثم إغلاق الطبقة وذلك بحذف علامة العين من لوحة الطبقات .

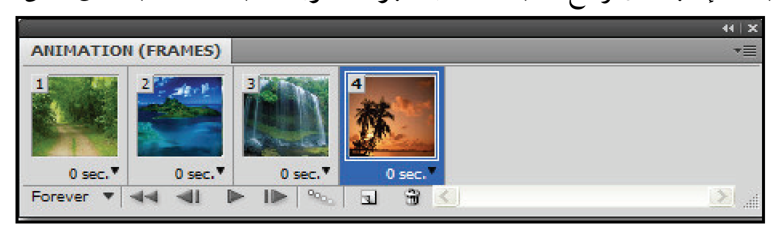
8 قم بإضافة الصورة الثالثة لشريط الطبقات .. كما تعلمت فى الخطوات السابقة :

- تحديد الصورة وسحبها لصفحة التصميم .

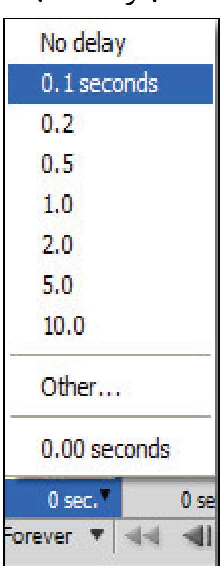
- إضافة طبقة جديدة من شريط الطبقات .
- إخفاء الطبقة السابقة من لوحة الطبقات .
- يتم الضغط على مفتاحى Ctrl + > .. وذلك لوضع الطبقة الثانية أسفل الطبقة الثالثة .

وهكذا لباقى الصور والطبقات .....

9 بعد الإنتهاء من وضع الطبقات .. يظهر شريط الطبقات كما بالشكل التالى :

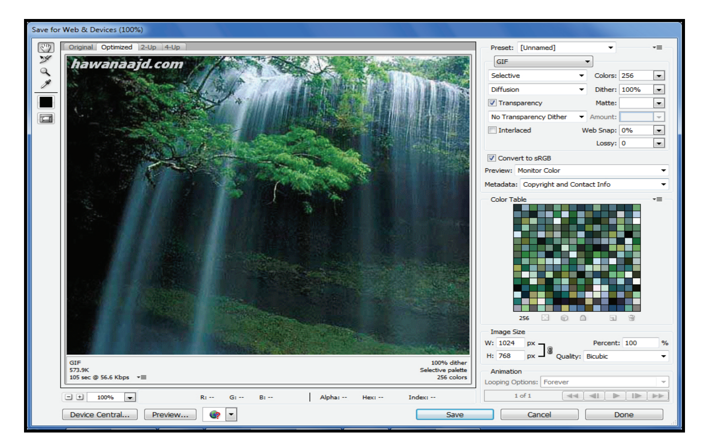


10 قم بتحديد زمن العرض لكل طبقة من الطبقات السابقة وذلك بالضغط على كل مثلث أسفل الطبقة فتظهر القائمة الخاصة بالوقت كما بالشكل التالى :

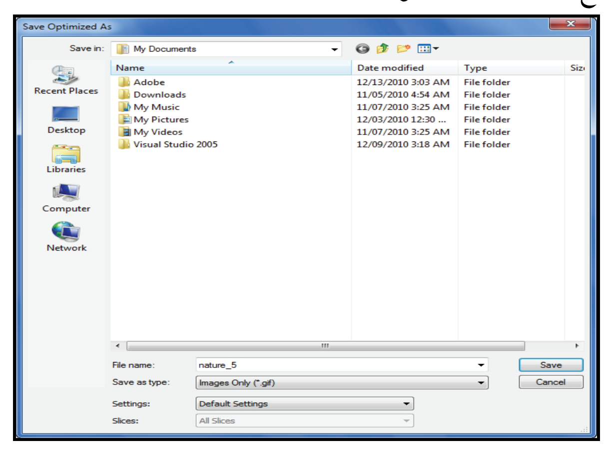


11 إعـرض التصميم قبل الحفظ .. وذلك لتصحيح أى خطأ يظهر أثناء العرض .. وذلك بالضغط عـلى مفتاح ▶ مـن شـريـط الطبقات فيتم عـرض الصورة بالحركـة فـى لوحة التصميم .

12 إحـفظ الصـور المتحـركة Animation ، وذلك بالضغط على مفاتيح **Alt + Shift + Ctrl + S** مـن لـوحـة المفاتيح .. فتظهر النافذة التالية :



13 إضغط مفتاح **Save** .. فتظهر النافذة التالية :

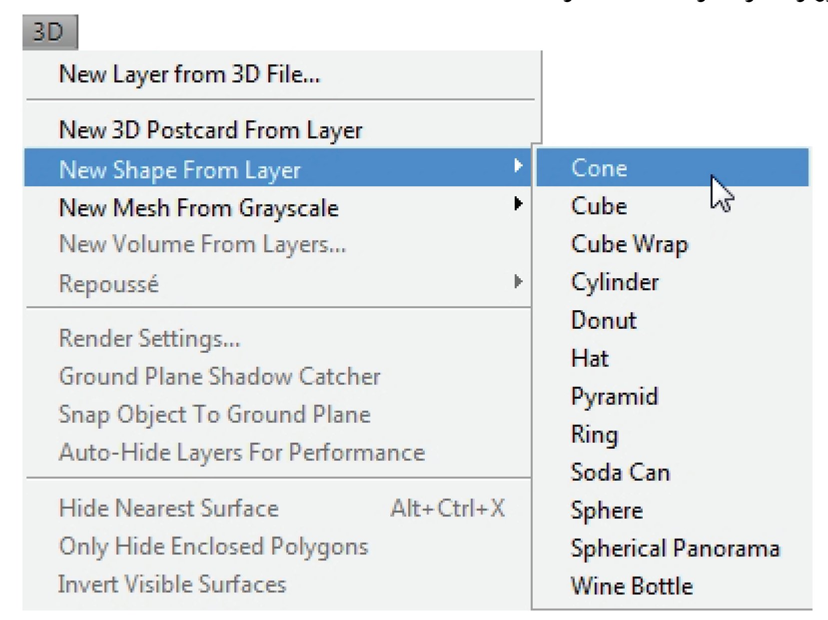


14 إختار الإمتداد GIF .. ثم اضغط مفتاح **Save** .

15 إعرض الصورة بعد الحفظ .. وشاهد الحركة .

■ ثانياً : الصور ثلاثية الأبعاد :

من الإضافات الجديدة من شركة " أدوبى " لبرنامج فوتو شوب هـى الأشـكال ثلاثيـة الأبعـاد للصور والنصوص والطبقات .. وذلك من خلال القائمة 3D

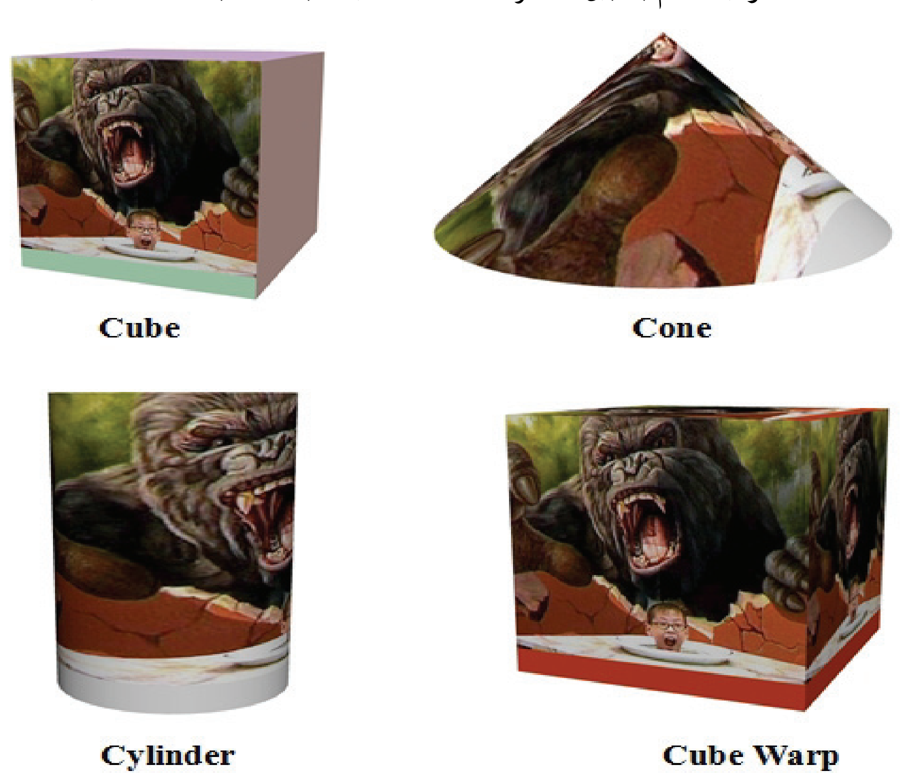


ولتحويل الصور إلى أشـكال ثلاثية الأبـعاد .. إتبع الخطوات التالية :

1 قم بإستدعاء الصورة ، المطلوب تحويلها إلى أشكال ثلاثية الأبعاد .. كما بالشكل التالى :

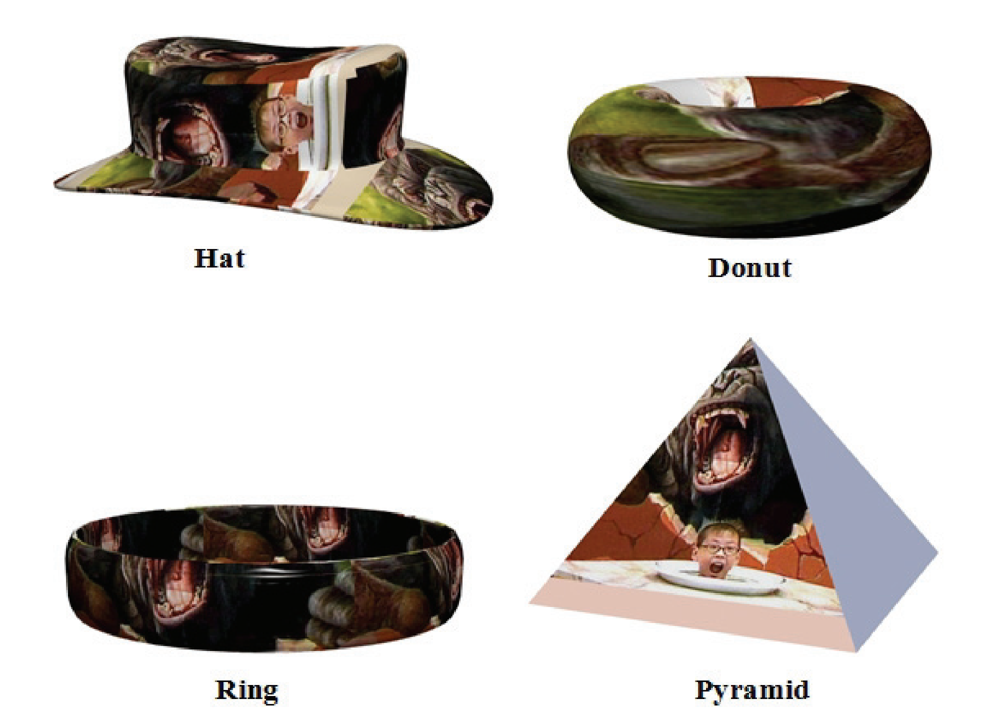


❷ إفتح القائمة 3D .. ثم اختار الأمر New Shape From Layer .. ثم من القائمة الفرعية .. قم بتطبيق مجموعة الأشكال ثلاثية الأبعاد كما بالأشكال التالية :



Cube Cone

Cylinder Cube Warp


Hat
Donut
Ring
Pyramid



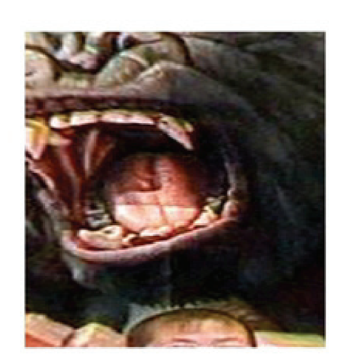
Sphere



Soda Can



Wine Bottle



Spherical Panorama



قم بنفسك .. بتجربة الأتى :

- عمل صورة متحركة تحتوى على طبقات متتابعة بصيغة GIF .
- عمل تصميم جديد يحتوى على مجموعة من الطبقات ثم قم بتطبيق المؤثرات ثلاثية الأبعاد من القائمة 3D على مجموعة من الطبقات .

الفصل الحادى عشر

تطبيقات متنوعة باستخدام برنامج Photoshop

نتعلم فى هذا الفصل ..

- تصميم شكل شريط سينيمائى .
- تصميم شكل منظور ثلاثى الأبعاد .
- تصميم شكل علبة حليب .
- تصميم شكل صفحة مطوية .
- تصميم علبة كانز .
- تصميم صفحات الجرائد والمجلات الداخلية .
- تحويل الصورة إلى شكل مرسوم باليد .
- تصميم كارت شخصى .
- تلوين شكل العين .
- تصميم صفحات مواقع الإنترنت .
- تطبيق متكامل .

الفصل الحادى عشر

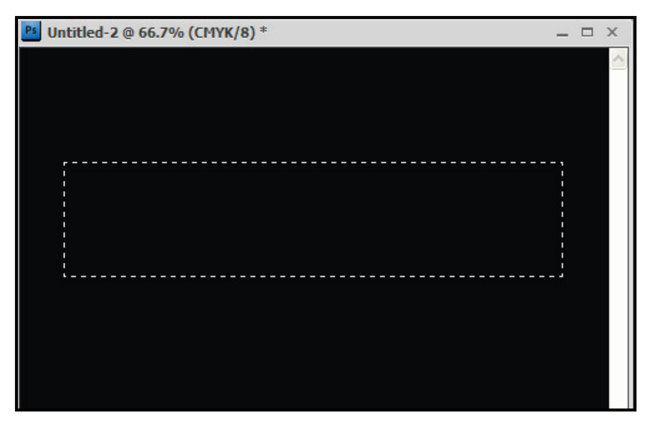
تطبيقات متنوعة باستخدام برنامج Photoshop

بعد أن تعرفنا على المهارات الكثيرة فى برنامج فوتو شوب .. دعنا نقوم الأن بعمل تطبيقات للتعرف على مهارات متقدمة فى البرنامج .

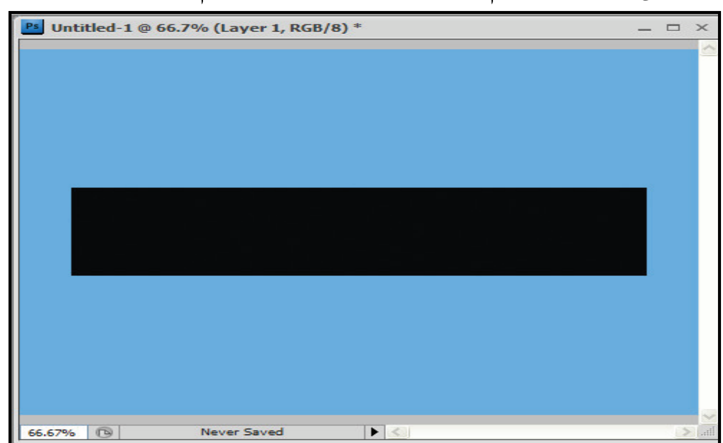
■ تطبيق 1 : " تصميم شريط سينيمائى "

نقوم فى هذا التطبيق بتصميم شريط سينيمائى يحتوى على مجموعة من الصور .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

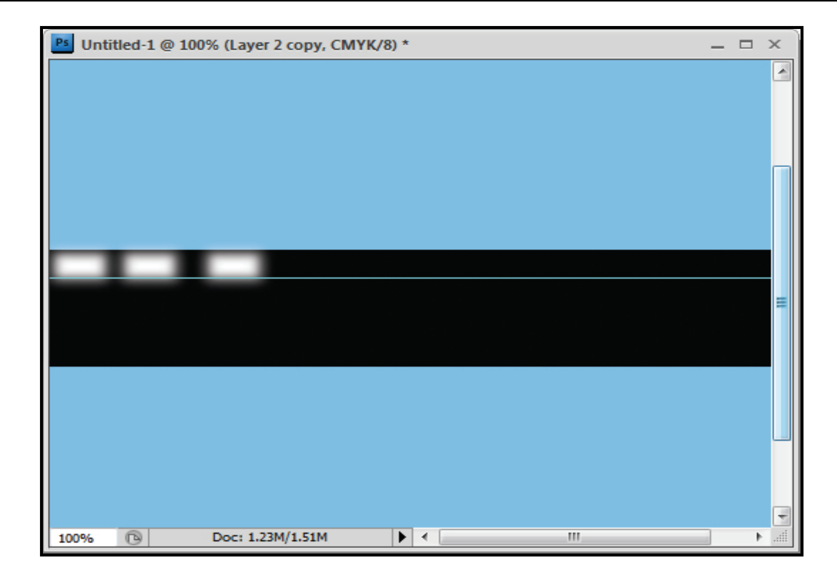
1. إفتح صفحة تصميم جديدة .. وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + N** .
2. حدد المقاس... وليكن 25 Cm × 20 Cm .
3. قم بإضافة خلفية باللون اللبنى لصفحة التصميم الجديدة .
4. إفتح صفحة تصميم أخرى جديدة بنفس المقاس .. وقم بعمل خلفية لونها أسود ليتم قص أجزاء منها .
5. إستخدم أداة Rectangular Marquee Tool من صندوق الأدوات... وذلك لتحديد مستطيل الشريط كما بالشكل التالى :



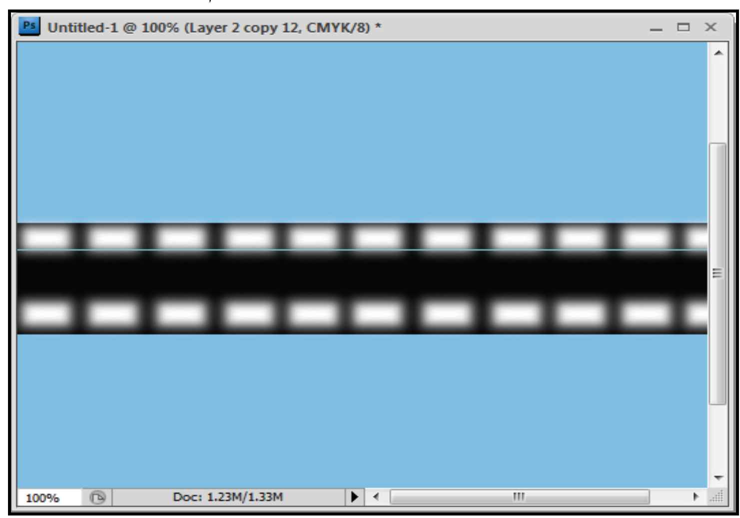
❻ إضغط عـلى مفتاحي Ctrl + C للنسـخ ، ثـم اضغط عـلى مـفـتـاحي Ctrl + V للـصق في صفحة التصميم الـرئيسية ... فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



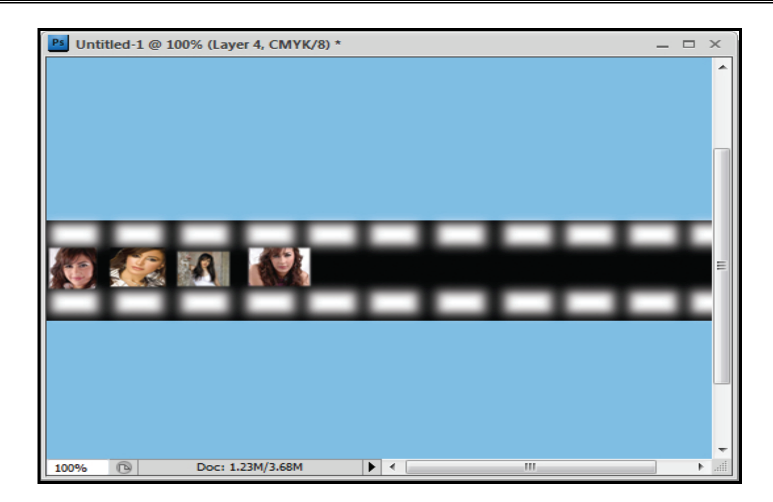
❼ قم بـقطع مـربع صـغير باللـون الأبيـض مـن خـلـفية لونها أبيض ، وذلك لوضعها فى أطراف الشريط ... كما بالشكل التالى :



8 قم بتكرار نسخ المربع الصغير وذلك بالضغط على مفتاح **Alt** ثم السحب بأداة التحريك Move Tool ..فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



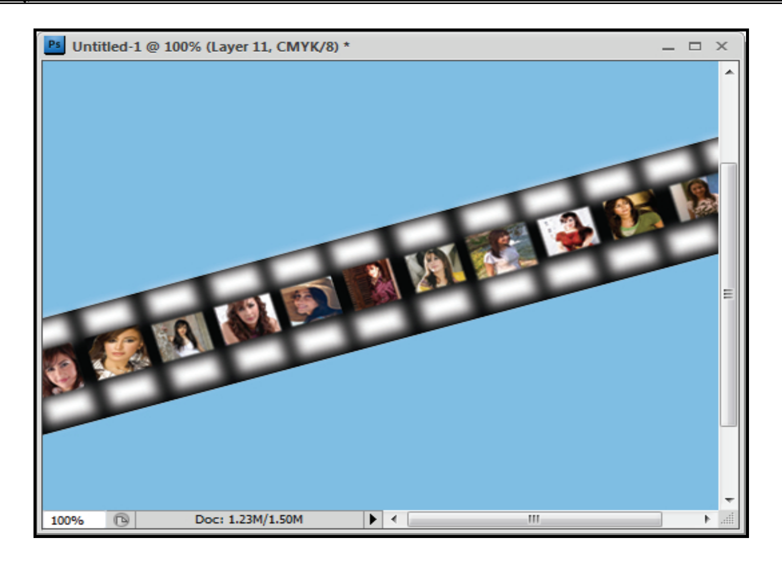
9 قم بوضع الصور المناسبة داخل شريط الفيلم .. كما بالشكل التالى :



10 كـرر الخطوة السابقة .. حتى تنتهى من إضافة الصور إلى شريط الفيلم .

11 قم بدمج كل طبقات التصميم لتصبح طبقة واحـدة .. وذلـك بتحديـد كـل الطبقـات مـن لوحة الطبقات بالضغط بمفتاح الـ Mouse الأيـسر علـى الطبقـة وذلـك بالـضغط علـى مفتاح **Shift** من لوحة المفاتيح ، ليتم تحـديد كل الطبقات معاً .. ثم اضـغط مفتـاحى **Ctrl + E** للدمج .

12 اضغط مفتاحى **Ctrl + T** .. ثم قم بلف التصميم بميل تجاة اليسار كما تعلمت سابقاُ .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



13 إحـفـظ الـتـصـمـيم .. وذلك بالـضـغـط عـلى مـفاتـيـح **Shift + Ctrl + S** بأمتداد JPEG .

■ تطبيق 2 : " تصميم شكل منظور "

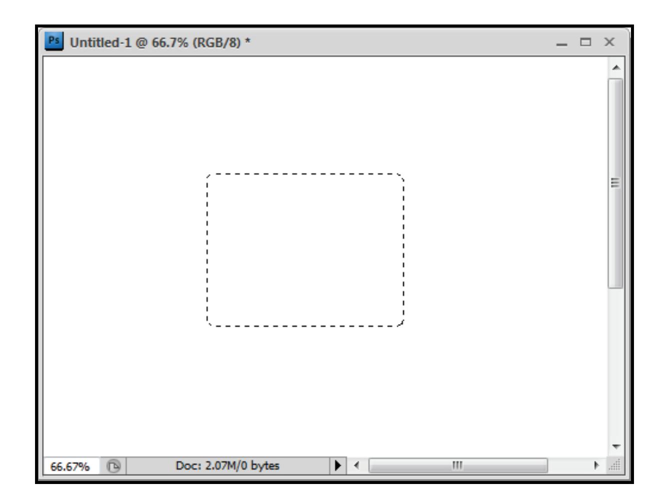
يمكن تصميم منظور له أبعاد مثل الحوائط والأرضيات . . ونقوم فـى هـذا التطبيـق بتنفيـذ شكل أرضية من السيراميك مكونة من لونين من البلاط هما اللـون الأبـيض واللـون الأسـود ، ثـم عمل منظور لهذه الأرضية ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

1 إفتح صفحة تصميم جديدة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + N** .. وحـدد المقاس المناسـب للتصميم .

2 اختار اللون المناسب لخلفية الصفحة .

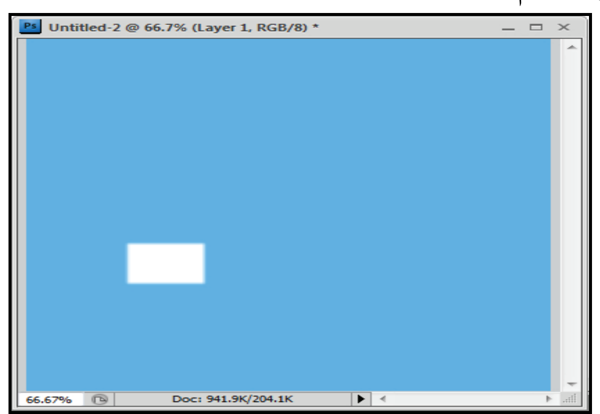
3 إفتح صفحة تصميم أخرى جديدة لونها أبيض .

4 إستخدام أداة Rectangular Marquee Tool من شريط الأدوات ، ثــم حدد جـزء مربع فى الصفحة البيضاء كما بالشكل التالى :



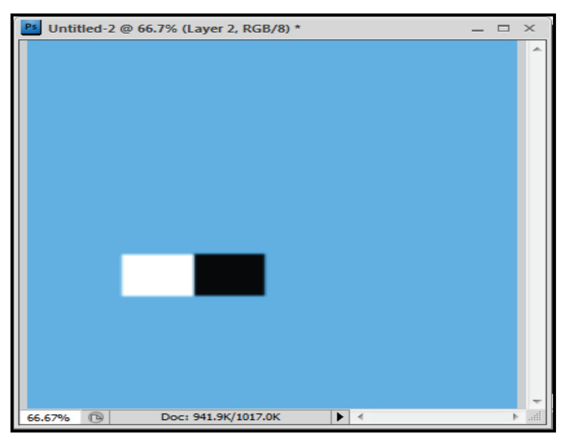
5 إنسخ الشكل السابق بالضغط على مفتاحى **Ctrl + C** .

6 إذهب إلى صفحة التصميم الرئيسية ، ثم لصق الشكل بالضغط على مفتاحى **Ctrl + V** فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



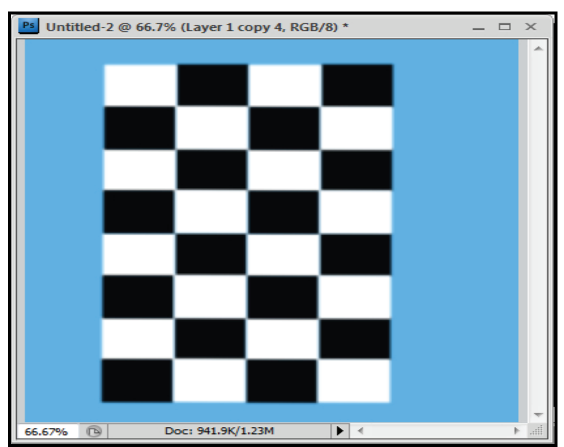
7 إذهب مرة أخرى إلى الصفحة الإضافية ذات اللون الأبيض ، وقم بتغيير لونها إلى اللون الأسود .. ثم حدد مربع كما بالشكل السابق .

8 قـم بالنسخ مـرة أخـرى للمربع الأسود ، ثم اللصق فى صـفحة التـصميم .. فيظهـر لنـا الشكل كما بالشكل التالى :

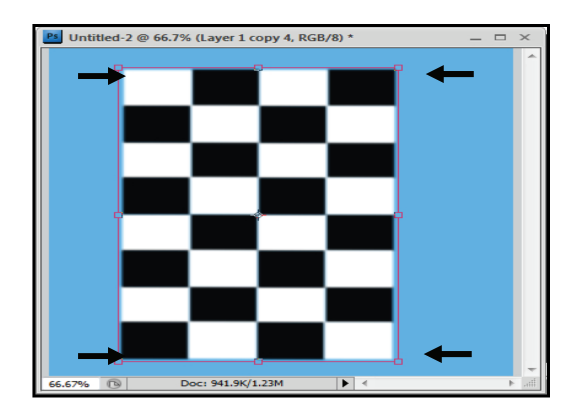


9 قم بدمج طبقات الشكل السابق ، وذلك بتحديد كل طبقة من لوحة الطبقات .. ثـم اضـغط مفتاحى **Ctrl + E** .

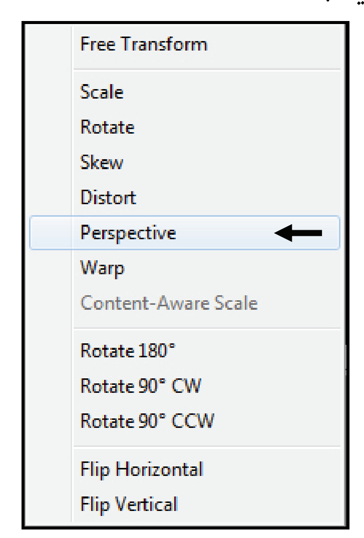
10 قم بنسخ الطبقات مـن الـشكل الـسابق عـدة مـرات حتـى تحـصل علـى شـكل قطـع مـن السيرامك مثل الأرضية .. كما بالشكل التالى :



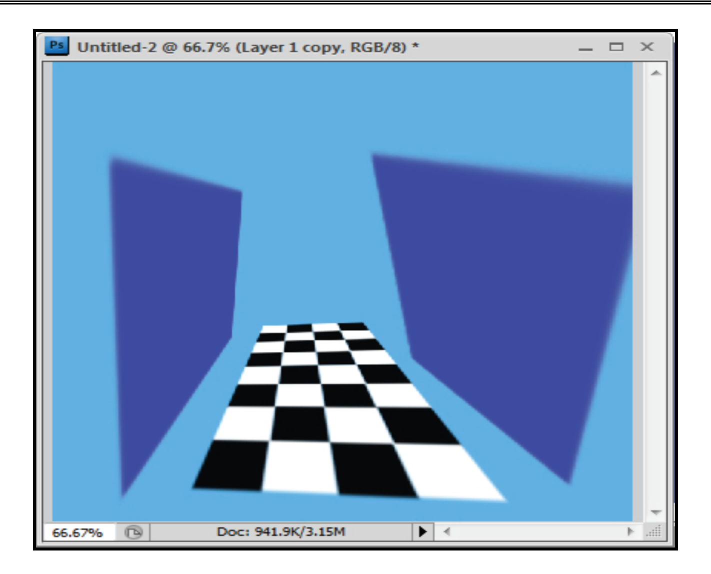
11 قـم بعـمـل منـظور للـشكـل الـسابـق كأرضية .. وذلك بالضغط علـى مفتـاحى **Ctrl + T** على الطبقة فى الشكل السابق .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



12 إضغط بمفتاح الـ Mouse الأيمن علـى الجـزء المحـدد فـى الـشكل الـسابق ، فتظهـر القائمة المختصرة التالية :



13 إختار الأمر Perspective (منظور) ، ثم سحب الشكل من أى مقبض من المقـابض الأربعة بمفتاح الـ Mouse الأيسر فى أى إتجاة تريدة حتى تـصل لـشكل المنظـور .. كما بالشكل التالى :





يمكن عمل الحوائط الموجودة بالشكل السابق .. بنفس الخطوات السابقة لتنفيذ الأرضية .

■ تطبيق 3 :" تصميم شكل علبة حليب "

نقوم فى هذا التطبيق بتصميم شكل علبة حليب ثلاثية الأبعاد من خلال التعامل مع أشكال المنظور Perspective .. ولتنفيذ ذلك إتبع الخطوات التالية :

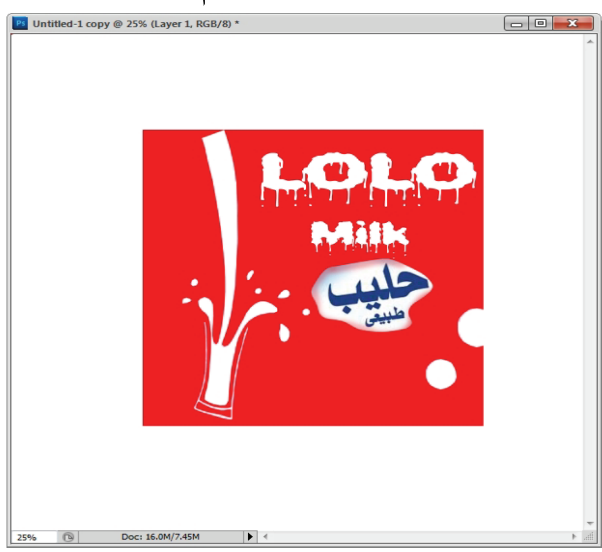
1 قم بتصميم واجهة العلبة كما تعلمت سابقاً .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



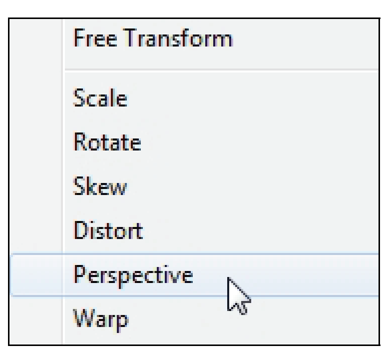
2 إفـتـح صـفـحة تـصـميم جـديـدة .. ثم حـدد المـقاس الـمناسب للصفحة وليكن 30 Cm × 30 Cm .

3 حدد شكل التصميم الموجود بالخطوة رقم 1 وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + A** ..

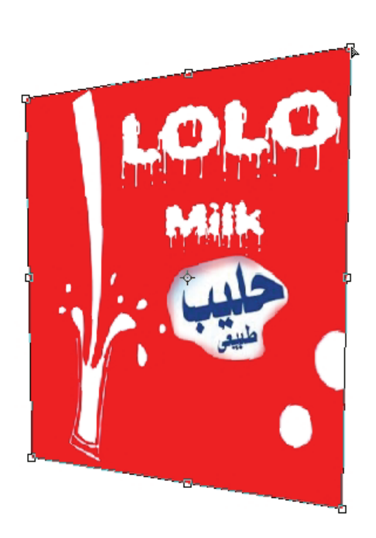
4 قم بنسخ التصميم الذى تم تحديده فى الخطوة السابقة وذلك بالضغط على مفتاح Alt ثم السحب بالأداة Move Tool إلى صفحة التصميم الجديدة .. كما بالشكل التالى :



5 حدد شكل التصميم السابق .. وذاك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + T** من لوحة المفاتيح ثم الـضغط بـمفتاح الـ Mouse الأيــمن عــلى الجزء المحدد فتظهر القائمة المختصرة التالية :



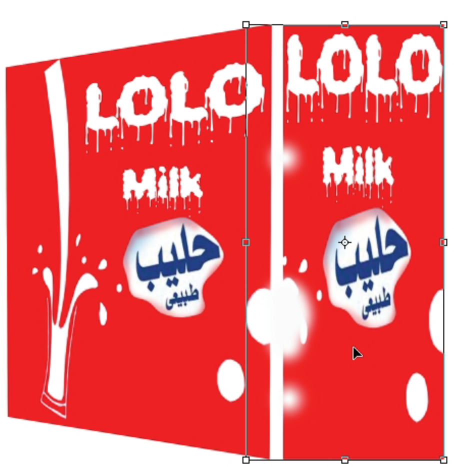
6 إختار الأمر Perspective .. ثم قم بتغيير إتجاة رؤية الشكل فى أى إتجاة تريده .. من أحد الزوايا الأربعة لطبقة التصميم ليعطى شكل منظور ثلاثى الأبعاد كما بالشكل التالى :



7 قم بتحديد أسم علبة الحليب الموجود فى شكل التصميم السابق على شكل مستطيل باستخدام الأداة Rectangular Marquee Tool كما بالشكل التالى :



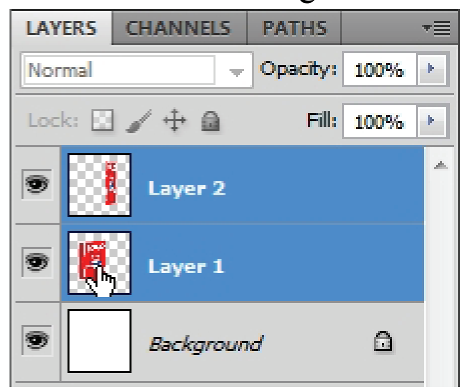
8 قم بنسخ الجزء المحدد فى الخطوة السابقة ، ثم اللصق فى صفحة تصميم علبة الحليب .. كما بالشكل التالى :



9 قم بتكرار الخطوة رقم 6 الخاصة بعمل المنظور Perspective ثم قم بضبط زاوية المنظور ليشبة شكل العلبة .. كما بالشكل التالى :



10 حدد الطبقات الخاصة بشكل العلبة الموجودة بصفحة التصميم من لوحة الطبقات Layer وذلك بالضغط على مفتاح **Shift** أثناء التحديد .. كما بالشكل التالى:



11 إضغط مفتاحى **Ctrl + E** من لوحة المفاتيح ليتم تجميع جميع طبقات شكل المنظور السابق ليصبح طبقة واحدة .. ويظهر الشكل النهائى للعلبة كما بالشكل التالى :



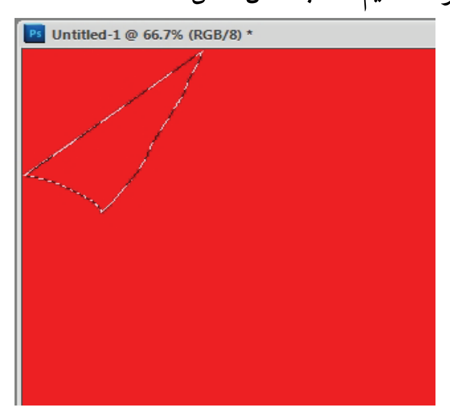
■ تطبيق 4 : " تصميم صفحة مطوية "

لتصميم شكل صفحة مطوية ، أو جزء مطوى من الورقة .. إتبع الخطوات التالية :

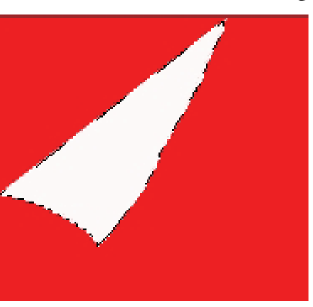
1. إفتح صفحة تصميم جديدة .. ثم حدد المقاس المناسب وليكن مقاس صفحة ورقة A4 وهى 29Cm طول ، 21Cm عرض .

2. إختار اللون المناسب من صندوق الألوان ليكون خلفية لصفحة التصميم كما بالشكل التالى :

3. حدد جزء من أى زاوية من صفحة التصميم الموجودة بالشكل السابق باستخدام أداة التحديد (المقص) Pen Tool .. وبعد الإنتهاء من التحديد إضغط مفتاحة **Ctrl + Enter** .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



4 قم بملىء الجزء الذى تم تحديدة فى الشكل السابق باللون الأبيض ليعبر عن الجزء المطوى .. فيظهر كما بالشكل التالى :

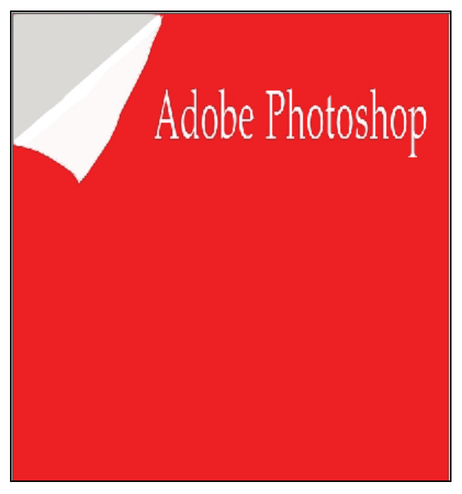


5 إضغط مفتاحى **Ctrl + D** وذلك لتفريغ أو إلغاء تفعيل الجزء المحدد بالشكل السابق .

6 حدد الجزء الخارجى الموجود يسار الجزء المحدد من الشكل السابق بالأداة Pen Tool ثم الضغط على مفتاحى **Ctrl + Enter** .. ثم قم بتلوين الجزء المحدد باللون الرمادى .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



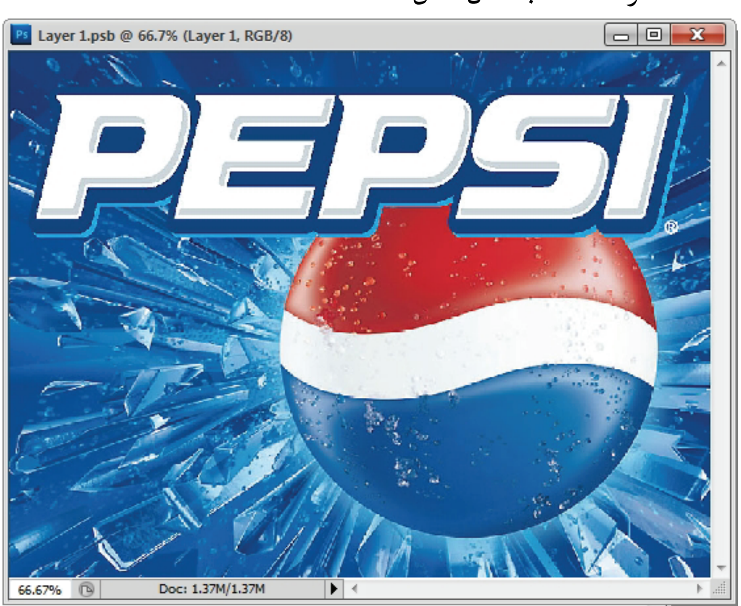
7 إضغط على مفتاحى **Ctrl + D** لإلغاء التحديد الموجود بالشكل السابق فيظهر الشكل النهائى لصفحة التصميم بعد طى جزء منها .. كما بالشكل التالى :



■ **تطبيق 5 : " تصميم علبة كانز "**

نقوم فى هذا التطبيق تصميم شكل علبة " بيبسى كانز " .. ولتنفيذ ذلك إتبع الخطوات التالية :

1. قم بتصميم أو إستدعاء صورة لتصميم غلاف " بيبسى " مقاس 28Cm عرض ، 21Cm طول .. كما بالشكل التالى :

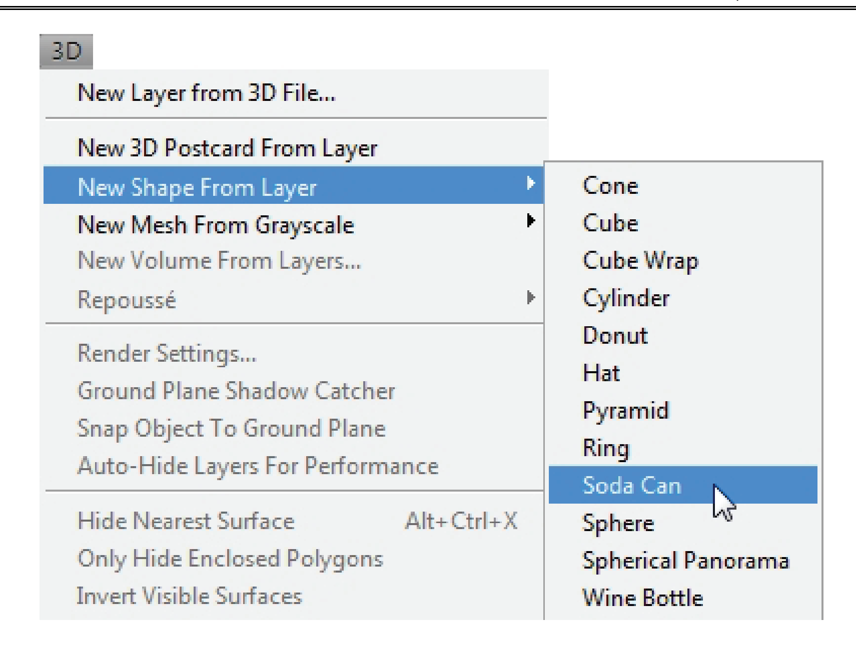


2 إفتح صفحة تصميم جديدة .. ثم حدد المقاس المناسب للصفحة كما تعلمت سابقاً .

3 حدد صورة تصميم " بيبسى " وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + A** من لوحة المفاتيح .. ثم النسخ لصفحة التصميم الجديدة ، وذلك بالضغط على مفتاح **Alt** ثم السحب بالأداة Move Tool .. كما بالشكل التالى :



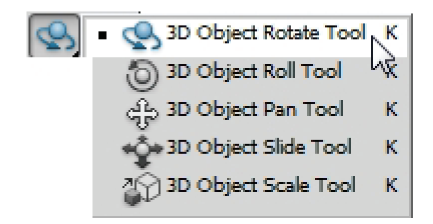
4 من القائمة 3D إختار الأمر New Shape From Layer .. ثم من القائمة الفرعية إختار الأمر Soda Can ..



5 يتحول شكل التصميم السابق إلى علبة كانز .. كما بالشكل التالى :



6 إختار أدوات التحريك والدوران ثلاثى الأبعاد التالية من صندوق الأدوات ..



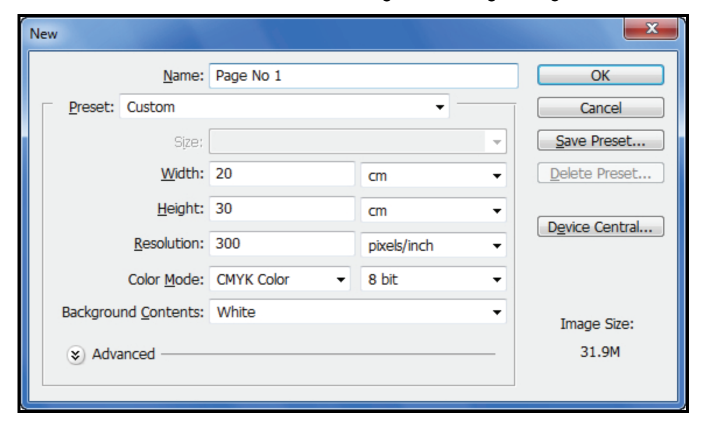
ثم قم بتحريك علبة الكانز فى أى إتجاة تريده .. كما بالشكل التالى :



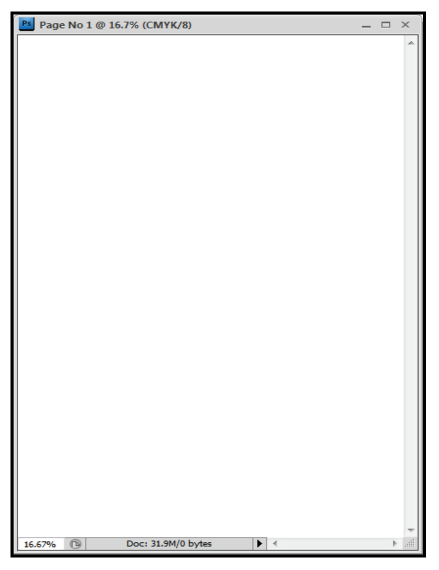
■ تطبيق 6 : " تصميم صفحات الجرائد والمجلات الداخلية "

يمكن إستخدام برنامج Photoshop فى تصميم الصفحات الداخلية للجرائد والمجلات .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

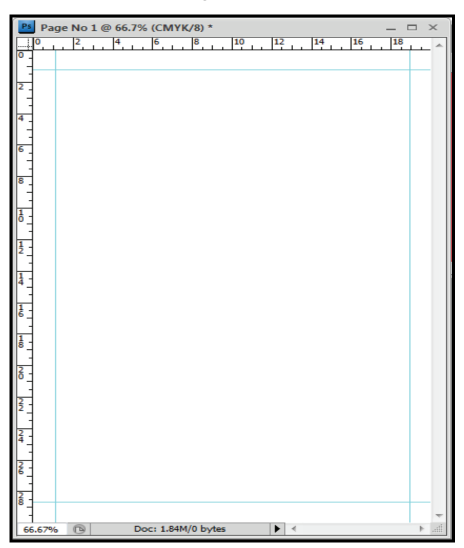
1. إفتح صفحة تصميم جديدة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + N** .
2. حدد المقاس المناسب لصفحة المجلة .. وليكن 20Cm عرض و 30 Cm طول ، ثم حدد الـ Resolution بأن يكون 300 Pixel/Inch ، وأن يكون نمط الألوان CMYK .. كما بالشكل التالى :



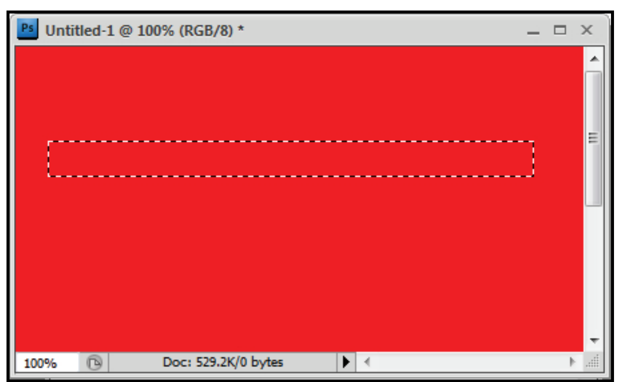
3. اضغط **OK** فتظهر صفحة تصميم المجلة كما بالشكل التالى :



4 قم بأظهار المسطرة بالضغط على مفتـاحى **Ctrl + R** مـن لوحـة المفـاتيح .. ثـم حـدد 1Cm للهوامش الجانبية (يمين ويسار) ، والهامش العلوى والسفلى .. وذلـك بـسحب المسطرة فى الاتجاه المناسب كما بالشكل التالى :

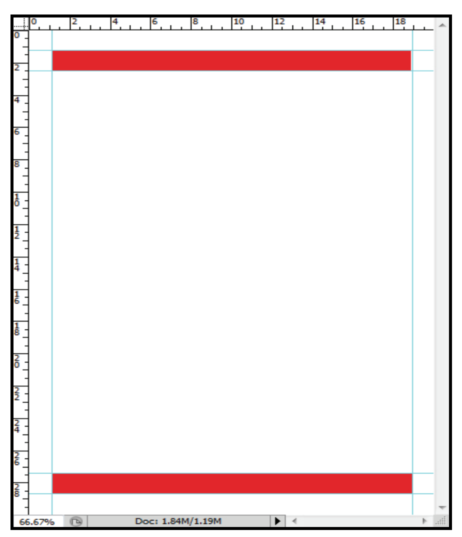


5 إفتح صفحة تـصميم جديـدة بخلفيـة حمـراء ، ثـم أرسـم شـريط مـستطيل باسـتخدام أداة Rectangular Marquee Tool مـن صـندوق الأدوات كمـا تعلمـت سابقاً كما بالشكل التالى :

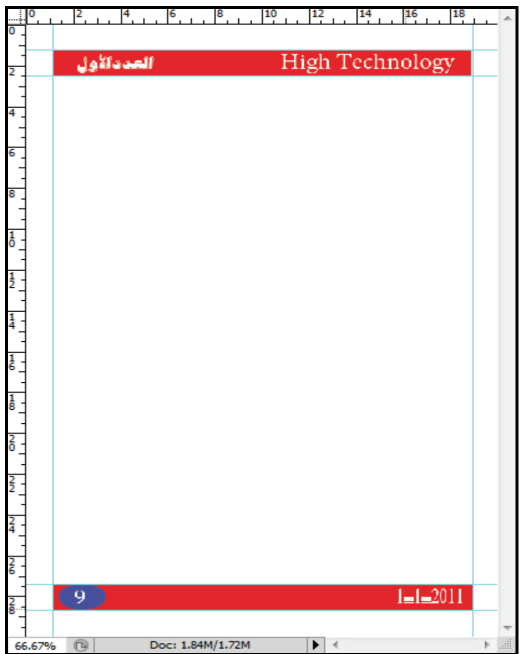


6 إنــسخ شــريط الـمستـطيل من الـشكل الـسابـق بالضغط على مفتاحى **Ctrl + C** مـن لوحة المفاتيح .

7 إلصق الشريط فى صـفحة تـصميم المجلـة .. ليكـون هـامش علـوى وسـفلى للـصفحة كمـا بالشكل التالى :



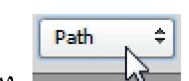
8 قم بكتابة اسم المجلة ، و موضوع العدد فى الهامش العلوى .. وكتابة رقم الصفحة وتاريخ العدد فى الهامش السفلى كما بالشكل التالى :



9 إدخل الصورة التى تعبر عن النص (الخبر) داخل صفحة المجلة ، ثم أكتب العنوان الرئيسى للخبر .. كما بالشكل التالى :



10 إرسم مسار للكتابة حول الصورة وتحت العنوان الرئيسى للخبر وذلك باستخدام أداة Pen Tool من صندوق الأدوات .. مع تنشيط الخيار Paths



من شريط الخيارات .. فتظهر لنا صفحة التصميم كما بالشكل التالى :



11 باستخدام أداة الكتابة [T] .. قم بكتابـة الـنص داخـل المـسار المحـدد فـى الخطـوة السابقة .. فيظهر لنا كما بالشكل التالى :



12 قم بإدخال باقى العناوين والنصوص بالـصفحة كمـا تعلمـت فـى الخطـوة الـسابقة حتـى تنتهى من تصميم صفحة المجلة .

13 إحفظ التصميم .. بالضغط على مفاتيح **Shift + Ctrl + S** من لوحة المفاتيح .. وأن يكون إمتداد الحفظ JPEG ، أو PDF وذلك لـغرض الطباعة .

– وبنفس الخطوات السابقة يمكن تصميم باقى صفحات المجلة .



لتصميم مجلة متكاملة وبعدد معين من الصفحات وبشكل متتالى .. يمكن إستخدام برنامج Adobe In Design للقيام بهذه المهمة .

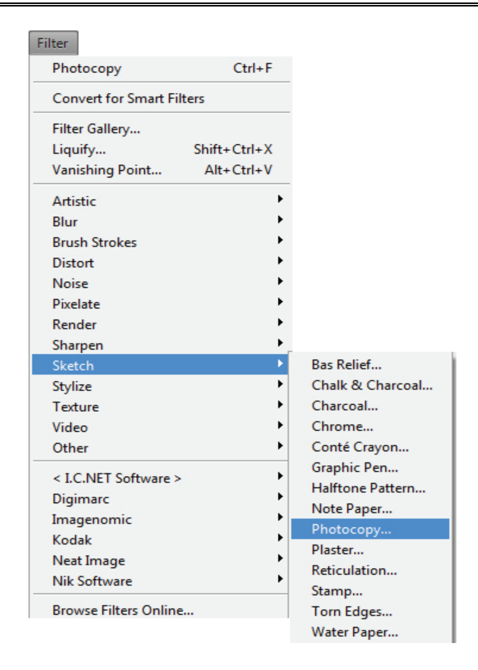
■ تطبيق 7 : " تحويل الصورة إلى شكل مرسوم باليد "

من الإضافات المميزة فى برنامج Photoshop .. هو إمكانية تحويل أى صورة إلى شكل مرسوم باليد .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

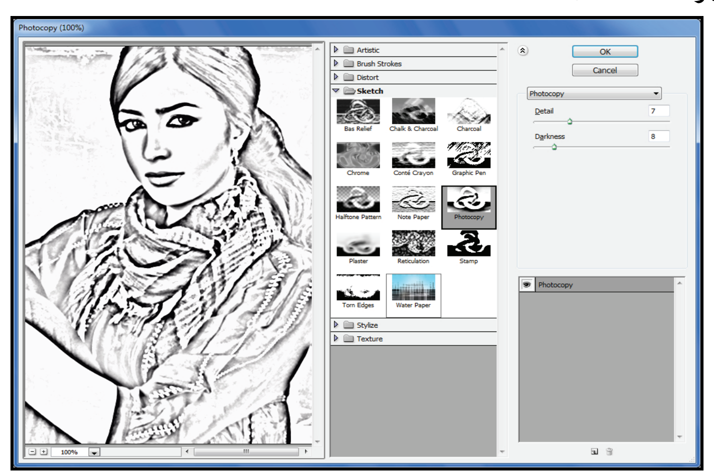
1. قم بتحويل الصورة التالية إلى شكل مرسوم :



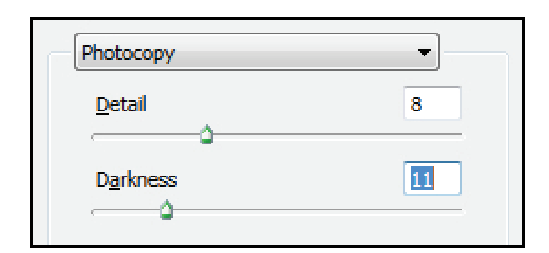
2. من القائمة Filter .. اختار الأمر Sketch ، ثم من القائمة الفرعية الأمر Photocopy كما بالشكل التالى :



3 تظهر النافذة التالية :



4 قم بالتحكم فى المؤشر Detail وذلك لزيادة أو نقص الخطوط المكونة للشخصية الموجـودة بالصورة .. أما المؤشر Darkness وذلك للتحكم فى درجة تفتيح وتغميق لون الصـورة .. كما بالشكل التالى :



5 اضغط **OK** لتطبيق المؤثر .. فتظهر الصورة كما بالشكل التالى :

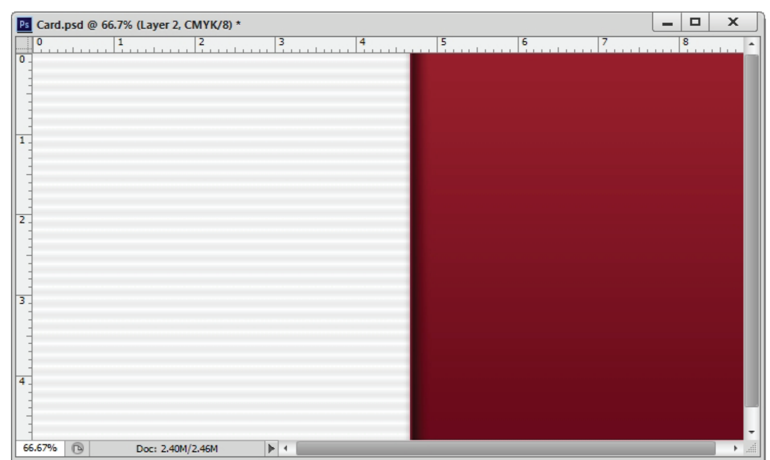


■ تطبيق 8 : " تصميم كارت شخصى "

نتعلم فى هـذا التطبيق .. كيفية تصميم كارت شخصى .. ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

❶ إفتح صفحة تصميم جديدة ... وذلك بالضغط على مفتاحي **Ctrl + N** ويكون المقاس 9Cm عرض ، و 5Cm طول و Resolution 300 Pixel/Inch .. وأن يكون نمط الألوان المستخدمة فى هذا الكارت من النوع CMYK وذلك لغرض الطباعة .

❷ حدد الخلفية المناسبة للكارت وذلك بعمل طبقة باللون الأحمر الغامق .. وتوضع بالجانب الأيمن لخلفية الكارت ..كما بالشكل التالى :



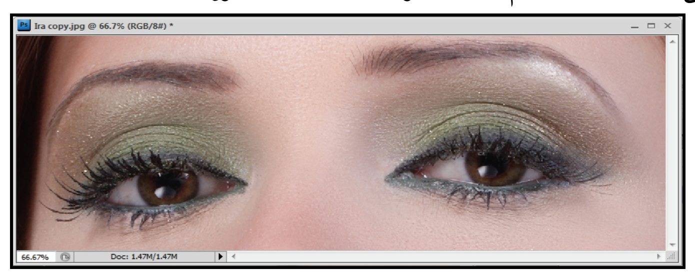
❸ إختار أداة الكتابة T من صندوق الأدوات .. ثم قم بكتابة العناصر داخل الكارت كما بالشكل التالى :



❹ قم بحفظ التصميم وذلك بالضغط على مفاتيح **Shift + Ctrl + S** من لوحة المفاتيح ثم إختار الإمتداد JPEG

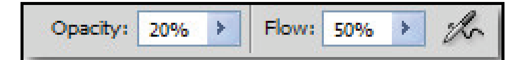
■ تطبيق 9 : " تلوين العين "

نقوم فى هذا التطبيق بتعلم كيفية تلوين العين كما بالصورة التالية :



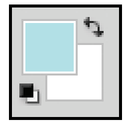
ولتنفيذ ذلك إتبع الخطوات التالية :

❶ إختار الأداة Brush Tool من صندوق الأدوات ثم اختيار نسب الألوان من شريط الخيارات الخاص بالأداة .. كما بالشكل التالى :



حيث يكون درجةالـ Opacity 20 ودرجة الـ Flow 50

❷ إختار اللون المناسب من صندوق الألوان الموجود بصندوق الأدوات وليكن اللون الأخضر الفاتح ليناسب لون العين ..



❸ قم بتلوين العين بهذه الأداة .. وذلك بالضغط بأداة Brush Tool على العين مرة واحدة .. دون أن تترك مفتاح الـ Mouse أثناء التلوين حتى لا يتم تشويه ملامح العين .. فيظهر الشكل بعد عملية التلوين كما بالشكل التالى :





بنفس الطريقة السابقة يمكن تلوين الشفايف أيضاً .

■ **تطبيق 10 : " تصميم صفحات مواقع الانترنت "**

نتعلم فى هذا التطبيق.. إستخدام برنامج فوتو شوب فى تصميم صفحات مواقع الانترنت ..

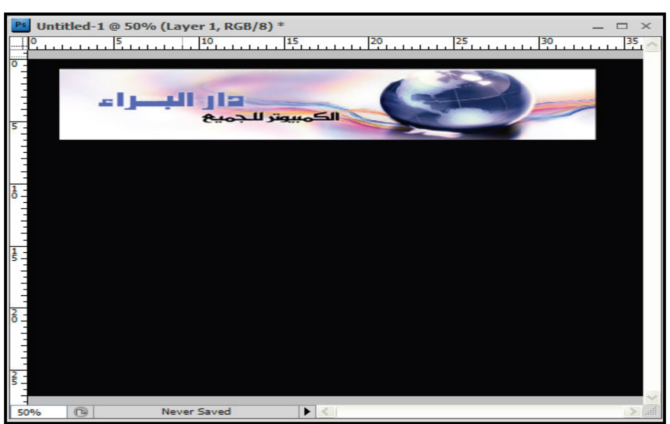
ولتنفيذ ذلك اتبع الخطوات التالية :

❶ إفتح صفحة تصميم جديدة بالضغط على مفتاحي **Ctrl + N** وحدد المقاس ويكون :

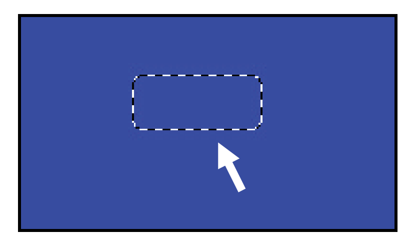
36Cm × 21Cm .. أى 1024 Pixel × 595 Pixel .

2 حـدد الـخلـفية المناسبة لصفحة الموقع ... ولتكن باللون الأسود فتظهر كما بالشكل التـالى :

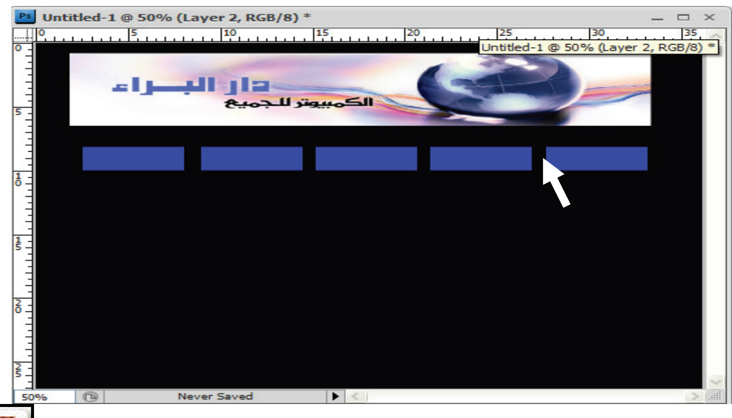
3 قم بإضافة الـصورة الرئيـسية لـصفحة الموقع.. فقم بالنـسخ بالـضغط على مفـتاحي **Ctrl + C** ، ثـم اللـصق بالـضغط على مفتاحي **Ctrl + V** ... كـــما بالـشكل التالى :



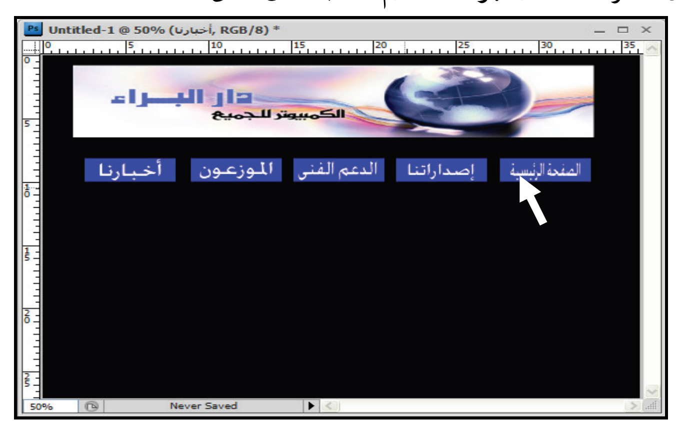
4 قم بإضافة مفاتيح التحكم للتنقل بين صفحات الموقع .. وذلك بـفـتح صـفحة تـصميم جديدة ، ويكون لونها أزرق .. ثم إقطع جزء منها على شكل مستطيل صغير كما بالشكل التالى :



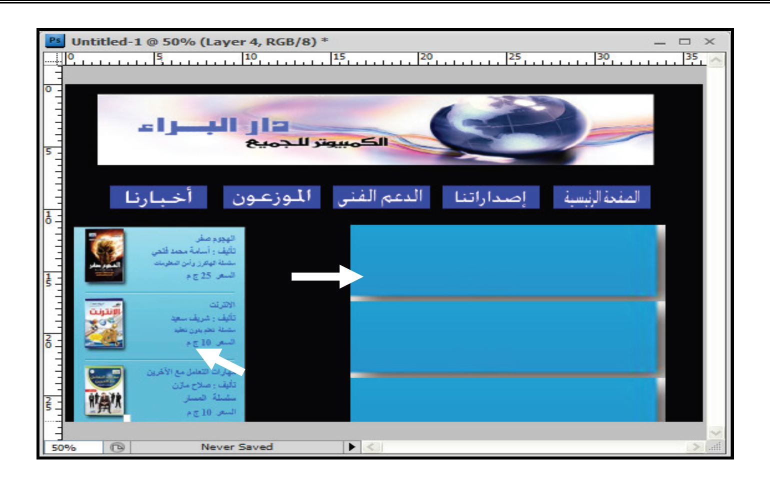
5 قم بالنسخ والتكرار .. العدد المناسب لمفاتيح التنقل للصفحة الرئيسية لصفحة الموقع .. كما بالشكل التالى :



6 قم بكتابة عناوين مفاتيح التحكم .. وذلك باختيار أداة الكتابة T من صندوق الأدوات .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



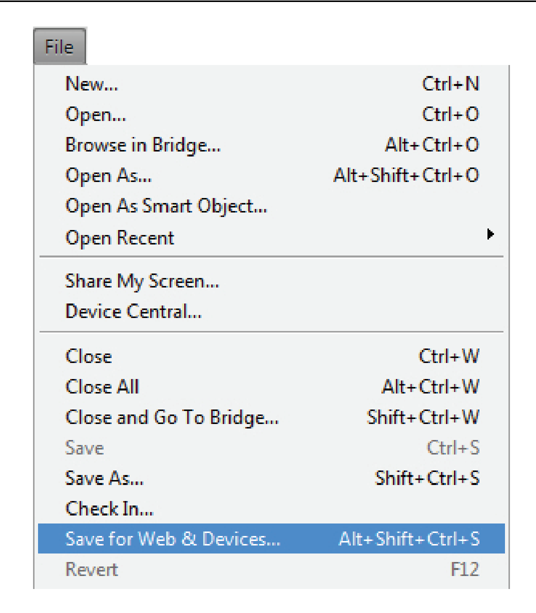
7 قم بإضافة شرائح باللون اللبنى وذلك لكتابة التفاصيل الخاصة بالموقع على هذه الشرائح .. كما بالشكل التالى :



8 قم بكتابة البيانات اللازمة للصفحة الرئيسية للموقع حتى تنتهى من تصميم الصفحة لتصل للشكل النهائى .. كما بالشكل التالى :



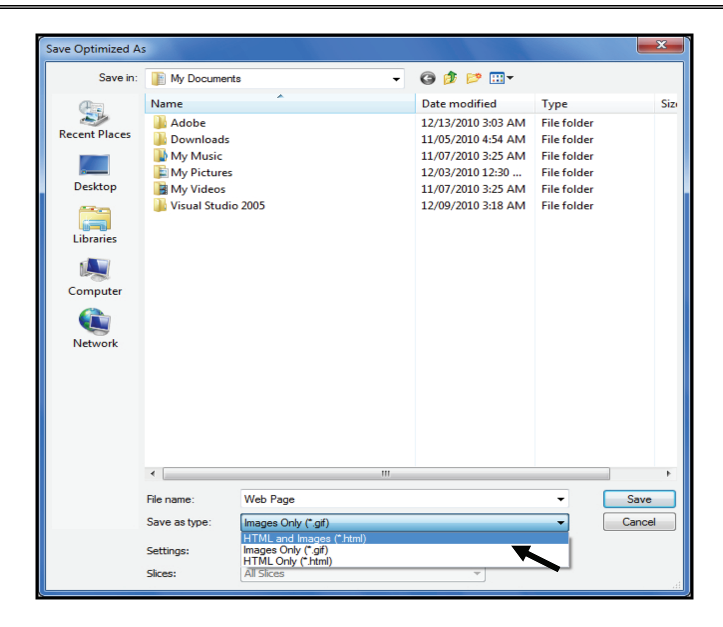
9 إحفظ صفحة التصميم السابقة .. وذلك من القائمة File اختار الأمر Save for Web & Devices .. أوبالضغط على مفاتيح .. **Alt + Shift + Ctrl + S** .. من لوحة المفاتيح ..



– فتظهر النافذة التالية :



10 إضغط مفتاح **Save** .. فتظهر النافذة التالية :



11. إختار من القائمة المنسدلة Save as Type .. إمتداد حفظ صفحة موقع الانترنت ، وهى إمتداد HTML Only .

12. اضغط مفتاح **Save** للحفظ .

13. قم بفتح صفحة الموقع التى تم حفظها .. فتظهر فى متصفح الانترنت الخاص بجهاز الكمبيوتر Internet Explorer .. كما بالشكل التالى :





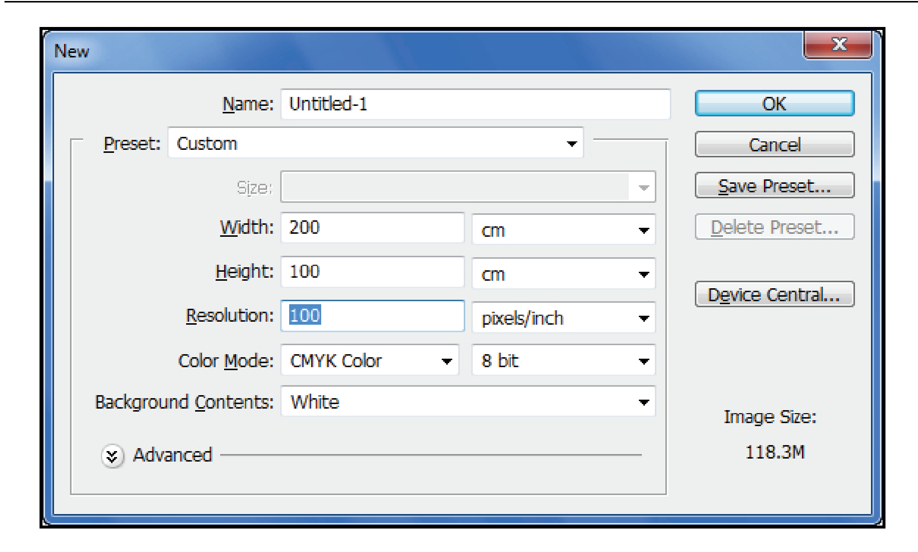
لربط الصفحات التى تم تصميمها ببرنـامج Photoshop ببعضها البعض لتكوين موقع متكامل .. يقوم بهذه المهمة برنـامج Adobe Dream Weaver .

■ تطبيق 11 : " تطبيق متكامل "

الهدف من هذا التطبيق .. هو إستخدام مهارات برنامج Photoshop التى تعلمناها فى الفصول السابقة .

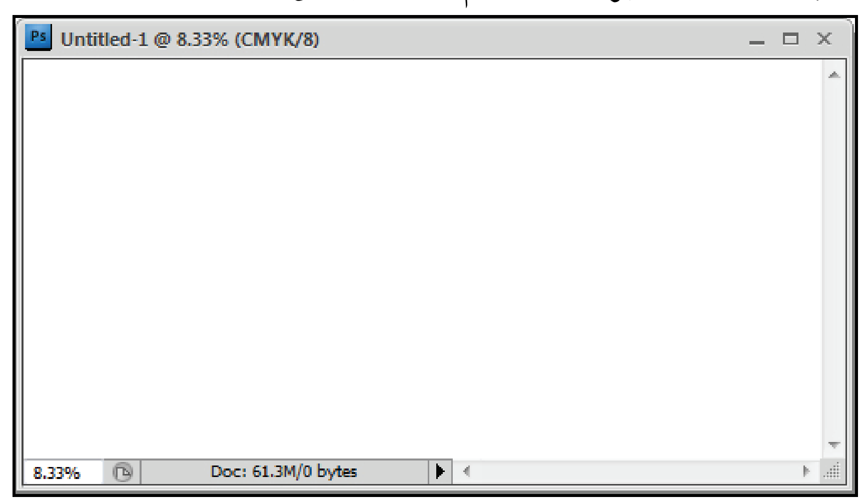
والآن نقوم بتصميم إعلان لشركة مقاولات :

1. إفتح صفحة تصميم جديدة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + N** .
2. حدد مواصفات التصميم .. كما بالشكل التالى :

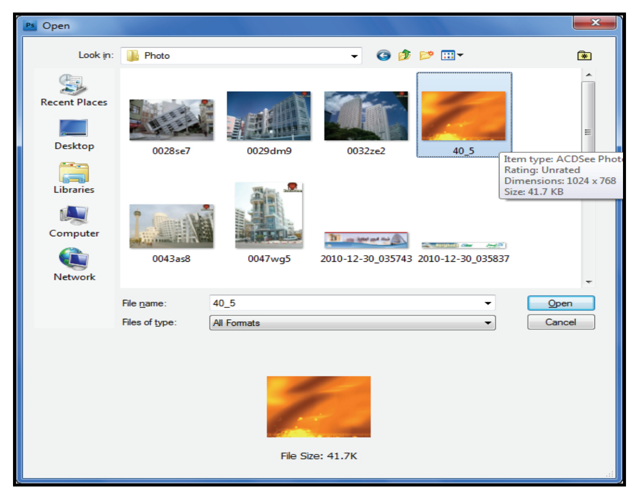


- العرض .. Width .. 200 Cm ، أى 2 متر .
- الطول .. Height .. 100 Cm ، أى 1 متر .
- Resolution .. 100 Pixels / Inch ، لأنــه كــلما زاد حجـم التـصميم إنخفـض الـ Resolution .
- نمط الألوان .. Color Mode .. CMYK ، وذلك لغرض الطباعة .

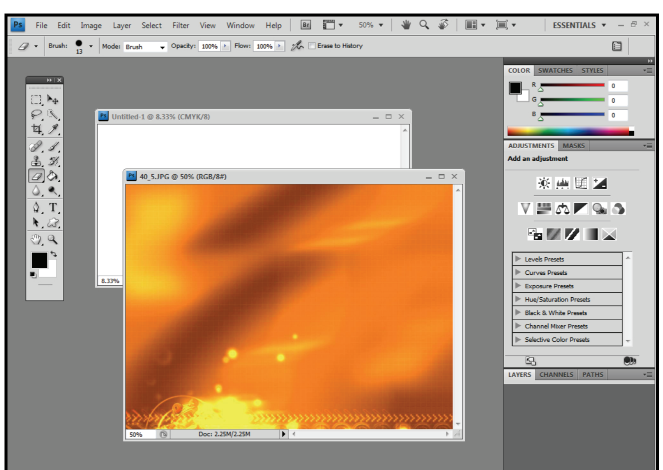
3 إضغط OK .. فتظهر صفحة التصميم كما بالشكل التال :



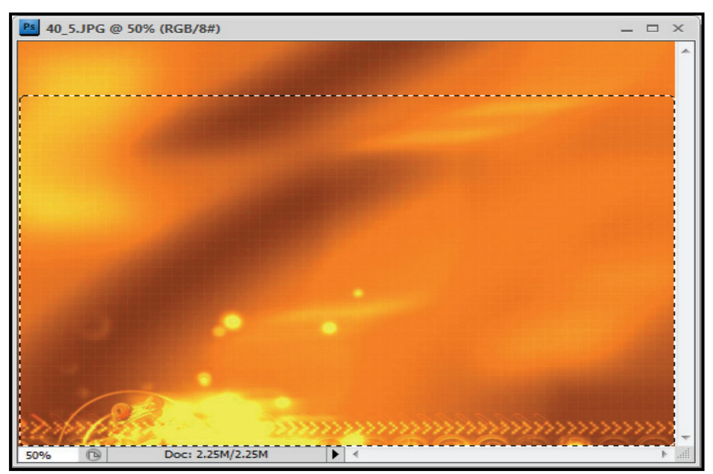
4 حـدد الخلفية المناسبة لصفحة التـصميم .. وذلك بأستيراد صورة من الخلفيات الـموجودة على جهاز الكمبيـوتر الــخاص بـك .. وذلـك بالــضغط علـى مــفتاحى **Ctrl + O** .. فتظهر النافذة التالية :



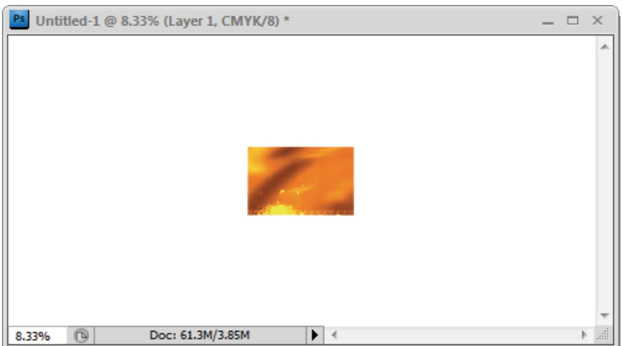
5 إختار الخلفية المناسبة .. ثم إضغط مفتاح Open ليتم إضافة الصورة داخل البرنامج كما بالشكل التالى :



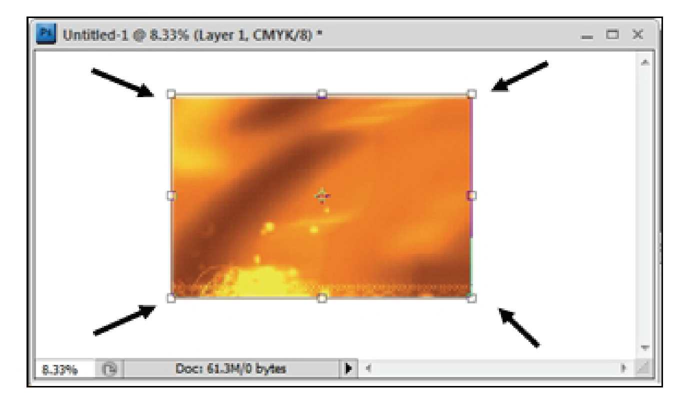
❻ حدد الجزء المناسب من الخلفية باستخدام أداة المستطيل Rectangular Marquee Tool .. كما بالشكل التالى :



❼ إنسخ الجزء المحدد بالضغط على مفتاحى **Ctrl + C** .. ثم اللصق فى صفحة التصميم الفارغة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + V** .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :

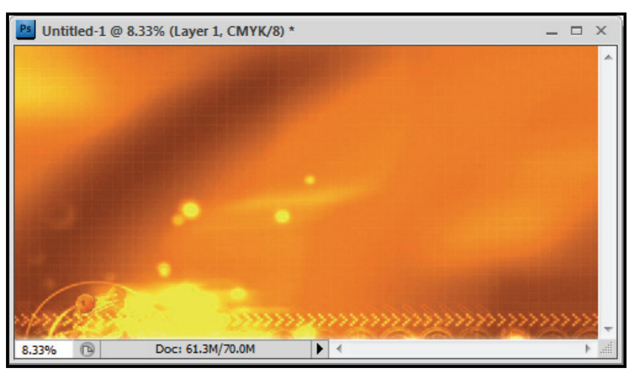


❽ إضغط مفتاحى **Ctrl + T** .. لعمل تمديد للخلفية الموجودة بالشكل السابق ، لتكون فى الحيز المناسب فى صفحة التصميم .. كما بالشكل التالى :



9 إستمر فى التمديد من أى زاوية من الزوايا الأربعة .. كما بالشكل السابق ، ثم إضغط مفتاح **Shift** أثناء التمديد .. وذلك للحفاظ على جودة الصورة .

10 بعد الإنتهاء من تمديد الخلفية .. إضغط مفتاح **Enter** .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



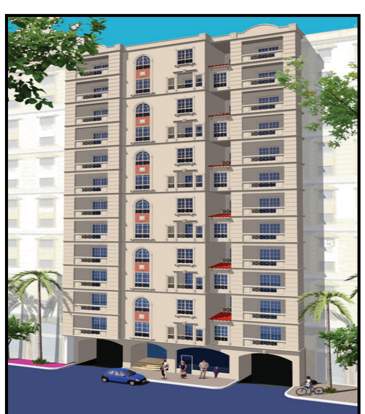
11 قم بأضافة الصور المناسبة لتصميم الإعلان .. وذلك بأستيراد صور موجودة على جهاز الكمبيوتر .. أو بالبحث عن صور على الآنترنت .. كما بالشكل التالى :



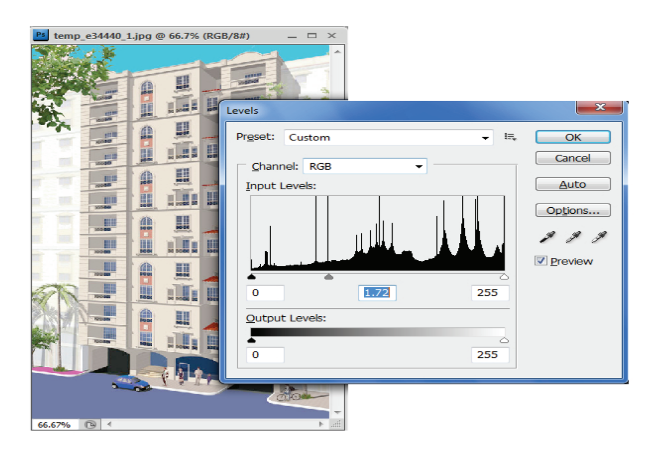
- تظهر نتائج البحث كما بالشكل التالى :



12 فيتم إضافة الصورة التالية :

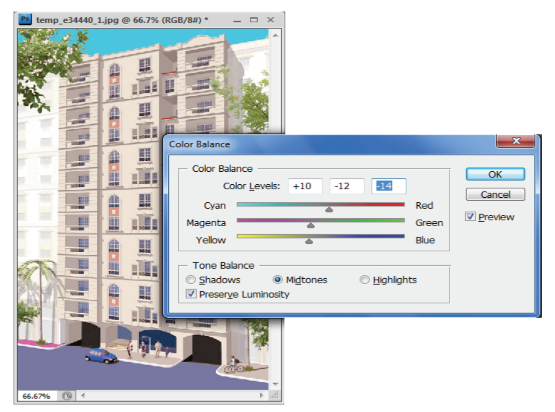


13 قم بضبط إضاءة الصورة السابقة .. وذلك بالضغط على مفتاحى **Ctrl + L** .. كما بالشكل التالى :



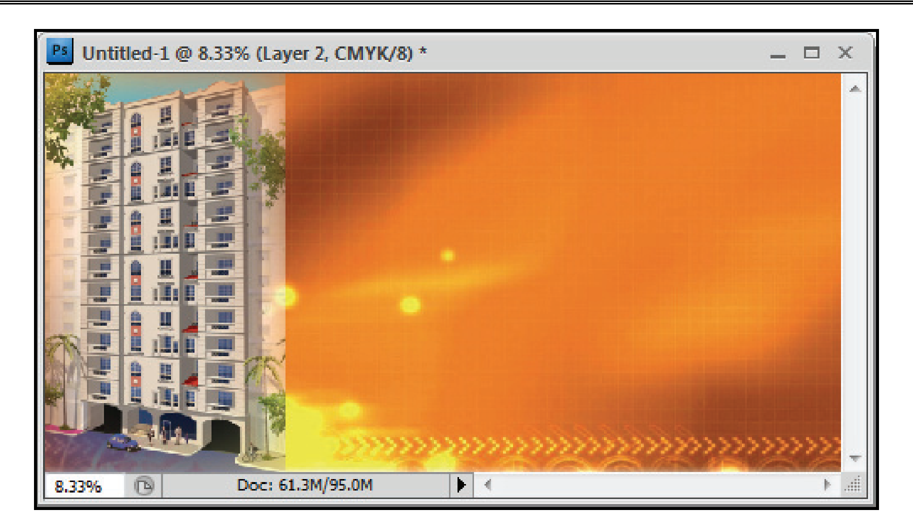
- إسحب المؤشر جهة اليمين لتغميق اللون .. أو جهة اليسار لتفتيح اللـون ، ثـم إضـغط مفتاح **OK** .

14 قـم بتـصحيح اللون الـخاص بالـصورة السابقة .. وذلك بالضغط على مفتـاحى **Ctrl + B** .. كما بالشكل التالى :



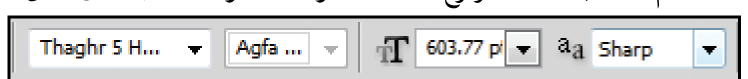
- قم بسحب مؤشر الألوان فى إتجاهات اللون المناسبة حتى تصل لدرجة اللـون المطلوبـة .. ثم إضغط Ok .

15 قــم بــتحديد الجـزء المناســب مـن الخلــفية أو الـصورة التـى تم إخـتيارهــا ، ثــم قـم بـأضافتها لـصفحة الـتصميم فى الـمكان المناسب .. كما تعلمت سابقاُ .. فيظهر التـصميم كما بالشكل التالى :



16 قم بكتابة أسم الشركة وذلك باستخدام أداة الكتابة T من صندوق الأدوات .. ثم إتبـع الأتى :

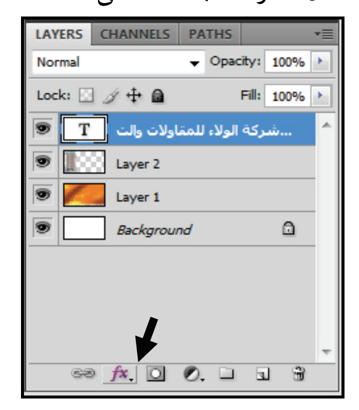
- ضع مؤشر الكتابة فى المكان المناسب لكتابة النص .
- إختار اللون المناسب لكتابة النص من مربع الألوان بشريط الخيارات كما بالـشكل التـالى :
- حدد الحجم المناسب للخط ، ونوع الخط من شريط الخيارات كما بالشكل التالى :



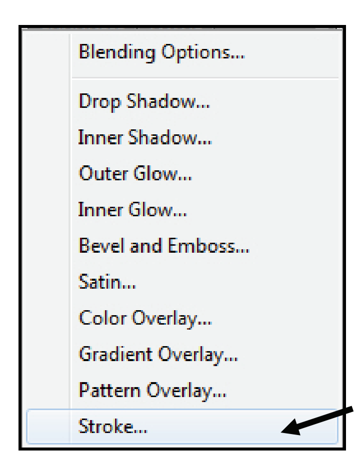
17 بعد كتابة النص يظهر التصميم كما بالشكل التالى :



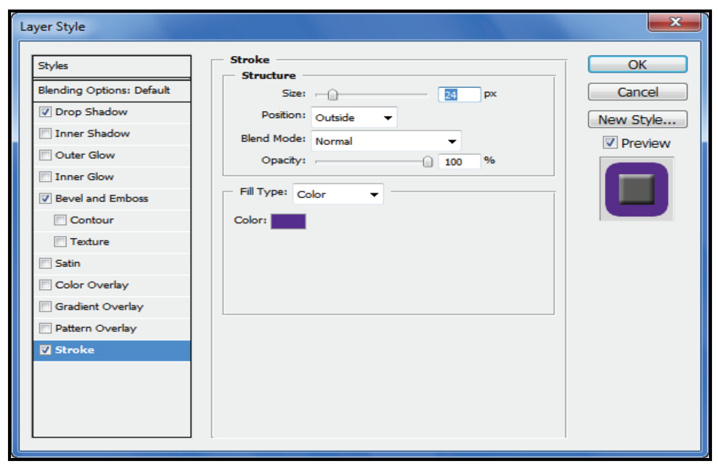
18 حـدد الظل المـناسب للنص .. وذلك بالضغط على اداة fx من لوحة الطبقات ..



- تظهر القائمة التالية :



- إختار الأمر Stroke .. فتظهر النافذة التالية :

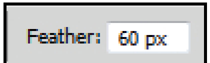


- إختار اللون المناسب لظل النص .. ثم حدد درجة الظل من المؤشر Size .. ثم إضغط مفتاح **OK** فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :

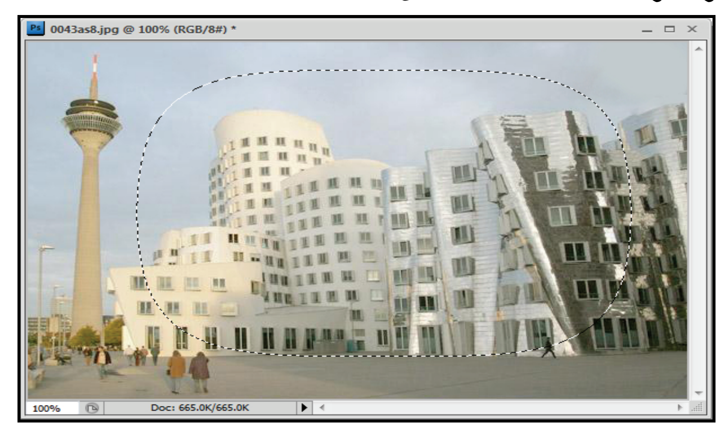


19 قم بأستيراد صورة أخرى وذلك لوضعها على خلفية التصميم .

20 قم بتحديد جزء مناسب من الصورة باستخدام باستخدام أداة المستطيل Rectangular Marquee Tool .. كما تعلمت سابقاً .. ثم قم بحديد درجة الـ Feather الخاصة بأخفاء أطراف (حدود) الشكل من شريط الخيارات .. ولـيكن 60 PX .. كما بالشكل التالى :



فيظهر الجزء المحدد كما بالشكل التالى :



21 إنسخ الشكل السابق .. ثم قم باللصق فى صفحة التصميم .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :

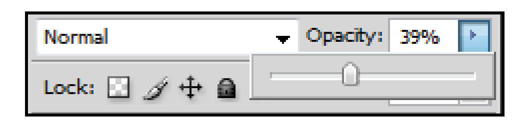


22 قم بتمديد الصورة التى تم إضافتها فى الخطوة السابقة بالضغط على مفتاحى **Ctrl + T** كما تعلمت سابقاً .

23 قم بترتيب الطبقات ليظهر التصميم بشكل مناسب وذلك بالضغط على مفتاحى **"ج" > + Ctrl** لترتيب الطبقة للخلف ، أو بالضغط على مفتاحى **"د" Ctrl + <** لترتيب الطبقة للأمام .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



24 قم بعمل شفافية (تعتيم) بدرجة مناسبة للصورة التى تم إضافتها للخلفية فى الخطوة السابقة .. وذلك بالضغط على أداة Opacity من لوحة الطبقات .. كما بالشكل التالى :



- إسحب المؤشر الموجود بالشكل السابق لدرجة الشفافية المناسبة للصورة .. فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



25 إضغط على أداة الكتابة مرة أخرى .. وقم بكتابة نص يدل على نشاط الشركة أسفل أسم الشركة وكتابة العنوان ورقم التليفون والموقع الإليكترونى .. كما تعلمت سابقاً ، فيظهر التصميم كما بالشكل التالى :



26 قم بحفظ التصميم .. بالضغط على مفاتيح **Shift + Ctrl + S** وبأمتداد JPEG .. كما تعلمت سابقاً .

27

قم بعرض التصميم بعد الحفظ .. فيظهر كما بالشكل التالى :



ملـحـق

إختصارات لوحة المفاتيح

وترجمة أهم مصطلحات برنامج

Photoshop

■ إختصارات لوحة المفاتيح فى برنامج Photoshop

الوظيفة	الأختصار
فتح تصميم جديد	Ctrl + N
إستدعاء صورة مخزنة	Ctrl + O
إستدعاء صورة مخزنة بشكل مرئى	Alt + Ctrl + O
إستدعاء تصميم باسم	Alt + Shift + Ctrl + O
إغلاق التصميم	Ctrl + W
إغلاق كل التصميمات المفتوحة	Alt + Ctrl + A
حفظ التصميم بصيغة PSD	Ctrl + S
حفظ التصميم باسم	Shift + Ctrl + S
حفظ التصميم صفحة ويب	Alt + Shift + Ctrl + S
معلومات عن التصميم	Alt + Shift + Ctrl + I
إعداد الصفحة للطباعة	Shift + Ctrl +P
طباعة التصميم	Ctrl + P
طباعة نسخة واحدة	Alt + Shift + Ctrl + P
الخروج من البرنامج	Ctrl + Q
التراجع عن أخر خطوة	Ctrl + Z
التراجع عدة خطوات للخلف	Alt + Ctrl + Z
التراجع عدة خطوات للأمام	Shift Ctrl + Z
القص	Ctrl + X
النسخ	Ctrl + C
اللصق	Ctrl + V

الوظيفة	الأختصار
نسخ الدمج	Shift + Ctrl + C
ملىء الصفحة باللون المحدد	Shift + F5
التحكم فى محتوى الحجم	Alt + Shift + Ctrl + C
تمديد الطبقات	Ctrl + T
لف الطبقة بزوايا متساوية	Shift + Ctrl + T
ضبط طرق تركيب الألوان	Shift + Ctrl + K
إختصارات لوحة المفاتيح	Alt + Shift + Ctrl + M
إختصارات القوائم	Alt + Shift + Ctrl + M
ضبط خيارات البرنامج	Ctrl + K
ضبط درجة الإضاءة	Ctrl + L
ضبط منحنى الإضاءة	Ctrl + M
درجة تشبع اللون	Ctrl + U
درجة توازن اللون	Ctrl + B
التحكم فى درجة اللون الأبيض والأسود	Alt + Shift + Ctrl + B
عكس لون الشكل	Ctrl + I
تحويل الصورة إلى أبيض وأسود	Shift + Ctrl + U
ضبط تلقائى للإضاءة	Shift + Ctrl + L
ضبط درجة حدية الإضاءة	Alt + Shift + Ctrl + L
ضبط تلقائى لتوازن اللون	Shift + Ctrl + B
لمعرفة حجم ومقاس الصورة	Alt + Ctrl + I

الوظيفة	الأختصار
تخفيض وزيادة حجم إتجاة الخلفية	Alt + Ctrl + C
إضافة طبقة جديدة	Shift + Ctrl + N
نسخ الطبقات	Ctrl + J
قص الطبقات	Shift + Ctrl + J
إنشاء قناع للطبقة	Alt + Ctrl +G
تجميع الطبقات	Ctrl + G
دمج الطبقات لأسفل	Ctrl + E
دمج وإخفاء الطبقات	Shift + Ctrl + E
تحديد التصميم بالكامل	Ctrl + A
فك التحديد	Ctrl + D
إعادة التحديد مرة أخرى	Shift + Ctrl + D
التحديد خارج نطاق التصميم	Shift +Ctrl + I
تحديد كل الطبقات	Alt + Ctrl + A
تنعيم الحواف	Alt + Ctrl + R
تطبيق أخر فلتر	Ctrl + F
إظهار وإخفاء درجات ألوان CMYK	Ctrl + Y
تحويل (رش) لون الخلفية	Shift + Ctrl + Y
تكبير التصميم	Ctrl + +
تصغير التصميم	Ctrl + -
ملىء الطبقة داخل صفحة التصميم	Ctrl + O

الوظيفة	الأختصار
وجود فراغ فى حواف التصميم	Ctrl + 1
إظهار وإخفاء المسطرة	Ctrl + R
إظهار لوحة Action	Alt + F9
إظهار التعليمات المساعدة للبرنامج	F1
القص	F2
النسخ	F3
اللصق	F4
إظهار وإخفاء الفرشاة Brush	F5
إظهار وإخفاء لوحة الألوان Color	F6
إظهار وإخفاء الطبقات	F7
إظهار لوحة المعلومات Information	F8
إظهار وإخفاء لوحة التعليمات	F9
تعبئة اللون	Shift + F5
حد متدرج للون	Shift + F6
عكس التحديد	Shift + F7
أداة التحريك Move Tool	V
المستطيل	M
حبل القطع Lasso Pen	L
العصا السحرية	W
أداة الشفافية	I

الوظيفة	الأختصار
وجود فراغ فى حواف التصميم	Ctrl + 1
إظهار وإخفاء المسطرة	Ctrl + R
إظهار لوحة Action	Alt + F9
إظهار التعليمات المساعدة للبرنامج	F1
القص	F2
النسخ	F3
اللصق	F4
إظهار وإخفاء الفرشاة Brush	F5
إظهار وإخفاء لوحة الألوان Color	F6
إظهار وإخفاء الطبقات	F7
إظهار لوحة المعلومات Information	F8
إظهار وإخفاء لوحة التعليمات	F9
تعبئة اللون	Shift + F5
حد متدرج للون	Shift + F6
عكس التحديد	Shift + F7
أداة التحريك Move Tool	V
المستطيل	M
حبل القطع Lasso Pen	L
العصا السحرية	W
أداة الشفافية	I

الوظيفة	الأختصار
فرشاة معالج التركيز	J
أداة الختم	S
أداة فرشاة السيرة	Y
الممحاة	E
تدرج اللون	G
إنقاص وزيادة كثافة اللون	O
أداة القلم Pen	P
أداة الكثافة	T
تحديد المسار	A
أداة المستطيل / المضلع / الخط	U
تدوير ثلاثى الأبعاد	K
مدار ثلاثى الأبعاد	N
أداة اليد	H
عرض تدوير	R
العدسة	Z
إبراز الحواف	B
إصلاح الحواف	T
لف للأمام	W
أداة بناء	R
لف عقارب الساعة	C

الوظيفة	الأختصار
أداة التجعيد	S
الدفع لليسار	O
المرأة	M
أداة التشويش	T
قناع التجميد	F / D
إظهار وإخفاء محتويات الشاشة	Tab
اللصق	Ctrl + V
نسخ الدمج	Shift + Ctrl + C
ملىء الصفحة باللون المحدد	Shift + F5
التحكم فى محتوى الحجم	Alt + Shift + Ctrl + C
تمديد الطبقات	Ctrl + T
لف الطبقة بزوايا متساوية	Shift + Ctrl + T
ضبط طرق تركيب الألوان	Shift + Ctrl + K
إختصارات لوحة المفاتيح	Alt + Shift + Ctrl + M
إختصارات القوائم	Alt + Shift + Ctrl + M
ضبط خيارات البرنامج	Ctrl + K
ضبط درجة الإضاءة	Ctrl + L
ضبط منحنى الإضاءة	Ctrl + M
درجة تشبع اللون	Ctrl + U
درجة توازن اللون	Ctrl + B

الوظيفة	الأختصار
التحكم فى درجة اللون الأبيض والأسود	Alt + Shift + Ctrl + B
عكس لون الشكل	Ctrl + I
تحويل الصورة إلى أبيض وأسود	Shift + Ctrl + U
ضبط تلقائى للإضاءة	Shift + Ctrl + L
ضبط درجة حدية الإضاءة	Alt + Shift + Ctrl + L
ضبط تلقائى لتوازن اللون	Shift + Ctrl + B
لمعرفة حجم ومقاس الصورة	Alt + Ctrl + I
تخفيض وزيادة حجم إتجاة الخلفية	Alt + Ctrl + C
إضافة طبقة جديدة	Shift + Ctrl + N
نسخ الطبقات	Ctrl + J
قص الطبقات	Shift + Ctrl + J
إنشاء قناع للطبقة	Alt + Ctrl +G
تجميع الطبقات	Ctrl + G
دمج الطبقات لأسفل	Ctrl + E
دمج وإخفاء الطبقات	Shift + Ctrl + E
تحديد التصميم بالكامل	Ctrl + A
فك التحديد	Ctrl + D
إعادة التحديد مرة أخرى	Shift + Ctrl + D
أداة الشفافية	I
فرشاة معالج التركيز	J

الوظيفة	الأختصار
أداة الختم	S
أداة فرشاة السيرة	Y
الممحاة	E
تدرج اللون	G
إنقاص وزيادة كثافة اللون	O
أداة القلم Pen	P
مدار ثلاثى الأبعاد	N
أداة اليد	H
عرض تدوير	R
العدسة	Z
إبراز الحواف	B
إصلاح الحواف	T
لف للأمام	W
أداة بناء	R
لف عقارب الساعة	C
أداة التجعيد	S
الدفع لليسار	O
المرآه	M
أداة التشويش	T
قناع التجميد	F / D
إظهار وإخفاء محتويات الشاشة	Tab

■ **أهم المصطلحات الإنجليزية الواردة فى برنامج Photoshop**

المصطلح	المعنى
3D (3 Dimension)	ثلاثى الأبعاد
Action	حركة / فعل
Actual	فعلى / حقيقى
Adjustment	ضبط / تسوية
Adobe	طينة / عجينة / صلصال
Advanced	متقدم
Analysis	تحليل
Animation	حركة
Apply	تطبيق
Aspect	مظهر / واجهة
Assign	تحديد / تخصيص
Background	خلفية
Batch	مجموعة / كمية
Blur	تشويش / رؤية غير واضحة
Bottle	زجاجة
Brows	تصفح
Brush	فرشاة
Burn	حرق / تغميق اللون
Can	تعليب / علبة
Change	تغيير
Channels	قناة / إتصال

المعنى	المصطلح
حرف / علامة	Character
نمط الألوان	Color Mode
عمود	Column
شرطى	Conditional
مخروط	Cone
محتويات	Content
تباين / حدية	Contrast
تحويل	Convert
تحديد / قطع جزء من	Crop
حقيبة الإبداع	CS (Creative Suite)
مكعب	Cube
منحنى	Curve
اسطوانة	Cylinder
عرض / إظهار	Display
أبعاد	Dimensions
تفتيح اللون	Dodge
شكل الحلوى (الكعكة)	Donut
قطرات	Droplet
نسخ / تكرار	Duplicate
تحرير	Edit
شكل بيضاوى	Elliptical

المعنى	المصطلح
ممحاة	Eraser
تصدير ملف	Export File
درجة الكشف	Exposure
قطارة العين	Eyedropper
ريشة	Feather
ملىء	Fill
تعويم	Flow
إطارات	Frames
الخلفية الأمامية	Front Background
معرض الصور	Gallery
درجة الميل	Gradient
شبكة	Grid
مجموعات	Group
مرشد / دليل	Guides
قبعة	Hat
طول (إرتفاع)	Height
رسم بيانى	Histogram
أفقى	Horizontal
مظهر اللون / تدرج اللون	Hue
صورة / تخيل	Image
إستيراد ملف	Import File

Interface	واجهة
Lasso	حبل
Lightness	ضوء / شعاع
Liquify	تسييل
Magnatic	مغناطيسى
Marker	مؤشر تحديد
Mask	قناع
Measurement	قياسات
Merge	دمج
Move	تحريك
Navigator	مستكشف / إبحار
Opacity	شفافية
Options	خيارات
Orbit	يدور
Panorama	مشهد دائم
Patch	رقعة
Path	مسار
Pattern	نموذج / عينة رسم
Pixel	مقياس دقة الشاشة
Point	نقطة
Polygon	مضلع

المصطلح	المعنى
Position	وظيفة
Preset	تحضير
Profile	صورة جانبية
Pyramid	هرم
Range	مدى
Ratio	نسبة
Rectangular	مستطيل
Resolution	درجة الدقة (الكثافة)
Ring	حلقة / دائرة
Roll	لف
Rotation	تدوير
Rounded	دائرى
Row	صف
Rulers	مسطرة
Saturation	صفة (درجة تشبع)
Scripts	مستند
Selection	اختيار
Sharpen	حاد
Show	إظهار
Size	حجم / مقاس
Simple	عينة

المعنى	المصطلح
كروى	Sphere
بقعة	Spot
ختم / طابع	Stamp
إحصائية	Statistics
مستقيم	Straight
قوة	Strength
حركة	Strokes
طراز / شكل	Style
عينة / نموذج	Swatches
مادة الشيء / جوهر	Texture
أداة	Tool
إختفاء	Vanishing
رأسى	Vertical
فيديو	Video
مشاهدة	View
حائط	Wall
عرض	Width
تكبير	Zoom In
تصغير	Zoom Out

المحتويات

البداية

مقدمة فى عالم الجرافيكس

الفصل الأول

التعريف ببرنامج Photoshop

الفصل الثانى

المهارات الأساسية فى برنامج

الفصل الثالث

التعامل مع أدوات التحديد

الفصل الرابع

التعامل مع الطبقات

الفصل الخامس

التعامل مع النصوص

الفصل السادس

الرسم الحر باستخدام برنامج

الفصل السابع

تصحيح عيوب الصورة

الفصل الثامن

تصحيح الألوان

الفصل التاسع

المؤثرات والفلاتر

الفصل العاشر

التعامل مع الصور المتحركة

الفصل الحادى عشر

تطبيقات متنوعة باستخدام برنامج

رقم الإيداع
1929/2013
ISBN
978-977-723-009-4



المركز الرئيسي : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس : 4838326 (03) (+2)
موبايل : 01001634294(+2)

www.daralbraa.com
Email: info@daralbraa.com